PC Format

A sokoldalú PC magazin

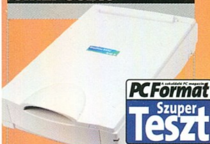
2000. Június • 1990 Ft • 9. szám

www.pcformat.hu

Játékmustra

• Soldier of Fortune • Metal Fatigue • Devil Inside • Dogs of War • F1 2000 • Croc 2

elKÉPesztő



A 18 legújabb szkenner tesztje – nem a legdrágább kategóriából.

1GHz-ES SEBESSÉGŐRÜLET

Az Intel és az AMD nagy durranása: 1000 MHz. A PC Format megkaparintotta a világ leggyorsabb PC-jét.



MI WAP?

Tenyérnyi WAP sztárok tesztje.

HOGYAN...

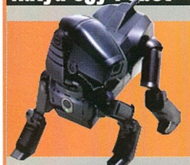
támadd hátba a Quake3-at; alakítsd át a Windowst; készíts kiadványt a Worddel; légy hatékonyabb „online"; és még sok más!

Star Wars



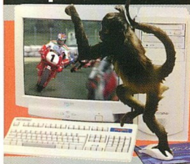
Jó lenne valamelyiket kipróbálni? A Force Commanderrel megteheted.

Kutya egy robot



Vajon a Sony robotkutyája ráteszi a mancsát a Te gépedre is?

PC-építés



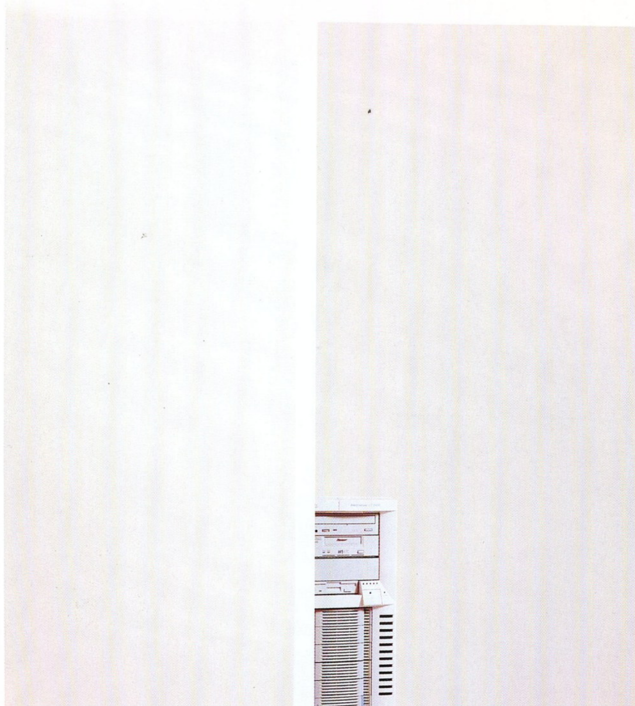
Ideje neked is megtanulni, hogyan építs PC-t. Segítünk!

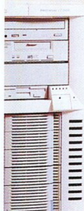
Kiderült: Nyár van

Kapd össze magad és gyerünk!

• Foglald le a nyaralásod online
• Baywatch: szerkessz saját filmet
• Pécézz – bárhol







HP NetServer LC 2000: duál Intel® Pentium® III processzor 733 MHz/4 GB SDRAM és 144 GB belső tárkapacitás/Integrált NIC
Támogatott Microsoft® Windows® 2000, Windows NT® 4.0; Novell® NetWare® 4.2, 5.0; RedHat® Linux®; SCO OpenServer™ és UnixWare®; IBM® OS/2®

További információkért látogasson el weblapunkra: www.hp.hu/lc2000 vagy hívja a HP Hotline-t: 382-1111


intel inside
pentium® III


hp
invent

Bevezető

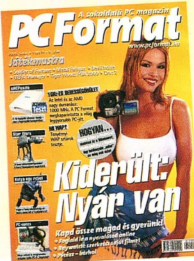
Süss fel nap... Énekelgettük pár hónapja még mi, nyár-fanatikusok a nagy hidegben a reményt adó dalocskát. És ím, kisütött. Ilyenkor nincs is más teendő, mint hogy stílusos legyek mi is kisüssük, merre induljunk egy nagyot vakációzni. Persze ahhoz senkinek sincs kedve, hogy az itthoni 25-30 fokból valami fatális tévedés által 5-10 fokba kerüljön, meg némi esőbe. Ezért jobb, ha pontosan tájékozódunk úticélunkról, mielőtt nekivágunk, hogy ott töltsük rendes évi két hetünket az ötvenkettőből. Szerencsére nem reménytelen a helyzet, hála a World Travel Guide 2000 című útikalauznak, amely az általunk legjobbnak tartott internetes oldalakkal párosítva minden utazással kapcsolatos kérdésedre megadja majd a választ.

Érezted már, hogy géped némi vérfrissítésre szorul, de nem vagy elég biztos magadban ahhoz, hogy ezt a kényes beavatkozást saját magad végezd el? Netán egyáltalán nincs géped, mert nincs kedved megfizetni a kész konfigurációk árát, saját magad pedig nem vagy képes egyedül összerakni egyet? Akkor eljött a Te időd! Kézenen fogunk és végigvezetünk a PC-építés nem is olyan rejtélyes világán. Mire a kurzus befejeződik, talán már behunyt szemmel is össze tudsz majd állítani egy PC-t. Részletes útmutatónkban minden részletre kitérünk majd – hiszen pont ezért hívjuk részletesnek!

Aztán van itt még valami... Kutyaharapást szőrivel – mondják az okosok. De mi a helyzet a Sony új robotkutyájával? Tudniillik szegény pára teljesen pucér. Szerencsére eddig senkit sem harapott meg. Ellenben rendkívül intelligens, tanulékony és meglepően ügyesen mozog. Ráadásul nem kér méregdrága kutyaeledelt sem. Persze, hogy ő maga mennyibe kerül, azt inkább ne firtassuk. További robotsztorikkal is találkozhatsz e havi számunkban.

Persze nehogy azt hidd, hogy ez minden! Ha egy pillantást vetsz a részletes tartalomjegyzékre, azonnal észreveszed, mekkora hiba lenne ezt gondolni!

Jó nyaralást, illetve jó bütykölgetést! Amihez nagyobb kedved van. A lényeg, hogy mindenhova vidd magaddal a PC Formatodat!

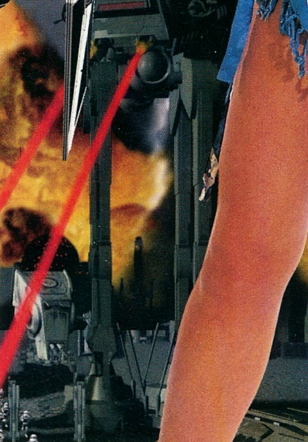


PC Format – A sokoldalú PC magazin

Az e havi...











Mikrofonpróba



Látja? Nem látja?



WAP: új a nap alatt



Ismét MP3



Hurrá, Nyaralunk!

18. o. Közeledik az év leg-rövidebb tíz napja... Minden, amit a nyári előkészületekről tudni érdemes.

Állati könnyű!

29. o. Össze akarsz szerelni egy saját PC-t? Fogj bele bátran, hisz amit a boltban vesz az ember, az csak afféle majomparádé.



www.pcformat.hu

127. o. LAN-partik, internetes vásárlás, online pénzügyek, Euro 2000 és a többiek.

Képek és gépek



Megnéztük, mit tud a világ első 3,3 megapixeles kamerája, és hogy mit szól ehhez a konkurencia. **91.**

3D a gyakorlatban



Szívesen kipróbálnád magad 3D-ben? A Bryce, a 3D Studio Max és a TrueSpace is éppen erre számít. **95.**

Látlelet

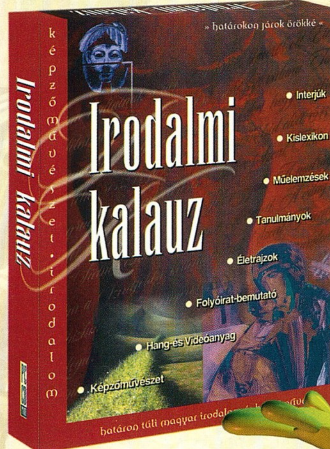
2000. Június
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

LAPOZZ!!!

Legújabb megjelenések

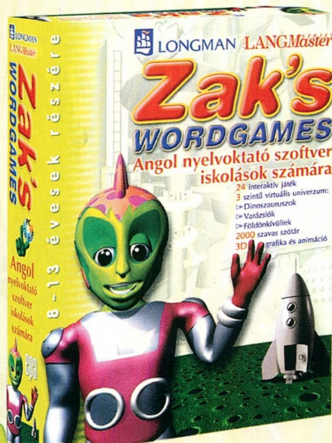


Irodalmi Kalauz

A CD-ROM-ot azoknak szánjuk, akik a kortárs magyar irodalom iránt érdeklődnek, igénylik, hogy a világon szétszóródva élő magyarság szellemi életéről is képet kapjanak.

ZAK'S

Nyelvoktató CD-ROM gyermekeknek, melyben a rengeteg animáció és 24 interaktív játék segítségével könnyedén-játékosan sajátítható el az angol nyelv alapjai.









Fantasztikus Matekváros 2

A szoftvert azzal a céllal tervezték, hogy egyszerűbbé tegye a matematika tanulást a kicsik számára, s fokozza a tanulás közbeni élményt.

Tomi megmenti a tengert

A magas színvonalú, újszerű multimédiás oktató program játékos tengeri kaland során fejleszti a gyerekek gondolkodási és nyelvi képességeit.

Kis Mozigépész

A CD-ROM segítségével elkészítheted a saját mozifilmedet, de különféle fejtörők, kirakós játékok, ügyességi és logikai játékok több órányi szórakozást nyújtanak.

PC CD-ROM

A szoftverek ÁFÁ-s ára 5990 Ft/db!



Kiadja és forgalomba hozza: Automex Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



Robotvilág

25. A Sony-féle Aibo sem volt éppen kutya, de a többiek már ott loholnak a nyomában. A játékok legújabb generációja, avagy mit kell már megint megvenned karácsonyra...

Rutin

A sokoldalú PC magazin
PC Format
www.pcformat.hu
2000. Június • 1990 Ft • 9. szám
Játékmustra
• Soldier of Fortune • Metal Fatigue • Devil Inside
• UEFA Manager • Tiger Woods PGA 2000 • Croc 2
elKÉPesztő
PC Format Szuper Teszt
A 18 legújabb szkenner tesztje – nem a legdrágább kategóriából.
1GHz-ES SEBESSÉGŐRÜLET
Az Intel és az AMD nagy durranása: 1000 MHz. A PC Format megkaparintotta a világ leggyorsabb PC-jét.
MI WAP?
Tenyérnyi WAP sztárok tesztje.
HOGYAN...
támadd hátha a Quake3-at; alakítsd át a Windowst; készíts kiadványt a Worddel; légy hatékonyabb „online"; és még sok más!
Star Wars
Jó lenne valamelyiket kipróbálni? A Force Commanderrel megteheted.
Kutya egy robot
Vajon a Sony robotkutyája rá-teszi a mancsát a Te gépedre is?
PC-építés
Ideje neked is megtanulni, hogyan építs PC-t. Segítünk!
Kiderült: Nyár van
Kapd össze magad és gyerünk!
• Foglald le a nyaralásod online
• Baywatch: szerkessz saját filmet
• Pécézz – bárhol

PCFormat 2000. Június
www.pcformat.hu

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szóra-koztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 34. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

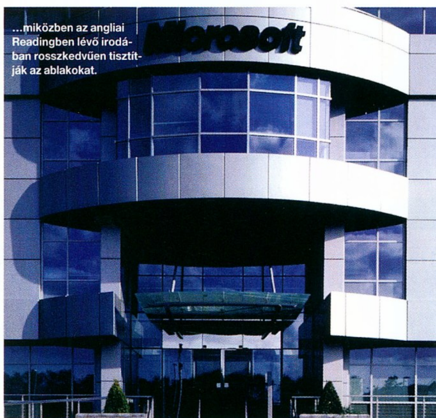
PC Format A sokoldalú PC magazin

Hírek

A tények után kutatva átmossuk a hírek sebes folyású patakját, hogy kirostáljuk az igazság aranyrögeit.



A Redmondban terpeszkedő Microsoft centrum. Seattle Jackson bíró ítéletén rágódik…



…miközben az angliai Readingben lévő irodában rosszkedvűen tisztítják az ablakokat.

A Microsoft per – Hogyan érint bennünket?

A Microsoft ellen intézett támadásról szóló híradások általánossá és intenzívvé váltak, de mit is jelent ez az egész számunkra?

A Microsoft kutyaszorítóba került, Bill Gates pedig milliárdokat vesztett vagyonából, amikor a szoftveróriás részvényeinek árfolyama zuhanásba kezdett. Mindenki a Microsoft elleni peren csámcsog, és miután legutóbb Jackson bíró hivatalosan is bűnösnek nyilvánította a céget, sötét viharfelhők jelentek meg a redmondi hatalmasság felett. De vajon mihez kezd Bill Őnagysága, és miért oly kellemetlen ez a döntés számukra?

Kezdjük egy nyilvánvaló ténnyel: a Microsoft egy nagyvállalat. Méghozzá nagyon nagy. Ha a cég 1975-ös alapításakor csupán 100 darab részvényt vettél volna az akkori 12 dolláros árfolyamon, akkor ma az 1 299 600 dollárt érne. Gondoljunk egy számítógépre, és automatikusan a Windows jut eszünkbe. A világ PC-inek több mint 90 százalékán a Microsoft operációs rendszere fut, s a per során bizonyítást nyert, hogy a Microsoft monopóliumot élvez a PC-s operációs rendszerek terén. Azonban nem ez a lényeg, a monopólium ténye önmagában még nem jelent törvényszegést.

Az államok a keresetet eredetileg azért indították, mivel állításuk szerint a Microsoft visszaélt a monopóliumával, hogy elnyomja az olyan webböngésző programokat, mint a *Netscape Navigator*, és ezáltal piaci részesedést nyerjen az *Internet Explorer* számára. Ez érthető, hiszen ki fizetne a *Netscape*-ért, ha az *Explorer* ugyanazt tudja, és eleve beépítették az operációs rendszerbe?

Lapzártánkkor nyilvánították hivatalosan bűnösnek a Microsoftot jogtalan monopólium működtetéséért: „A bíróság úgy határozott, hogy a Microsoft versenyellenes eszközökkel tartotta fenn monopóliumát, és a webböngészők piacát úgy próbálta monopolizálni, hogy webböngészőjét törvénytelenül kötötte össze az operációs rendszerével." Néhány héten belül azt a döntést is meghozzák, hogy milyen büntetést vagy jogorvoslatot kényszerítenek a Microsoftra.

De hogyan fog ez érinteni bennünket? Ne aggódj, nem kényszerülsz Linuxot telepíteni, vagy Macet vásárolni. Lehetséges a Microsoft pénzbüntetése, tevékenységi körének szabályozása, vagy akár a cég néhány kisebb részre való feldarabolása. Az ítélethozatalig azonban nehéz megmondani, milyen hatással lesz a per a világ legnagyobb szoftvercégére. Mindenesetre ez nem akadályoz meg bennünket, hogy közzétegyünk néhány apró tényt, amiről úgy tűnik, elfeledkeztünk a nagy izgalomban:

1. A Microsoft nem tűnik el, és az emberek továbbra is vásárolni fogják a termékeiket. A Windows 2000-ből több mint egymillió fogyott az első hónapban, és bár a Linux egyre népszerűbb, a Windows továbbra is a legszélesebb körben használt operációs rendszer marad.

2. A Microsoft továbbra is prosperál. Bár a részvények árfolyama nemrég mélyrepülésbe kezdett, mire ez a lap megjelenik, talán vissza is tér az eredeti szintre.

3. Sok elemző szerint a Microsoft több részre való feldarabolása – amelyre a legtöbb ember a legrosszabb esetben számít csak – azt jelentené, hogy a cég hamarosan nagyobbá válna, mint a mostani egész, hiszen külön divízió foglalkozna a Microsoft Office, a Microsoft Windows és a Microsoft Network területekkel.

4. A Microsoft várhatóan hatalmasat kaszál a hamarosan megjelenő X-Box konzollal és a Windows Millennium Edition nevű, otthoni felhasználásra szánt változattal. Bill Gates pedig nemsokára feltárja a Microsoft „ötéves tervét az internet második fejlődési szakaszával kapcsolatban."

A komputeres játékok ölnek?

Természetesen nem, állítja egy amerikai bíró.

ISMÉT VISSZATÉRT AZ ŐSRÉGI VITA, VAJON a komputeres játékok gyilkosokká tehetik-e a gyerekeket. A brit Channel 4 TV csatornán sugárzott dokumentumfilm szította fel a lángot, amelyről széles körben elterjedtek a „szenzációhajhász" és „egyoldalú" jelzők. A *Video Nasties* című film azokat a „bizonyítékokat" vizsgálta meg, amelyek szerint egy olyan lövöldözős játék, mint a például a *Doom*, befolyásoló tényezője, vagy akár kiváltó oka is lehetett az USA középiskoláiban történt lövöldözéseknek. Azonban a bizonyítékok alaptalannak, az interjúk ostobának bizonyultak, és a swansea-i riportalany – akinek állítása szerint a helyi ámokfutók a *Grand Theft Auto*-val gyakoroltak – enyhén szólva nevetséges volt.

A videojátékok további igazolást nyertek, amikor egy amerikai bíróság egy 33 millió dolláros keresetet utasított vissza, amelyet a videojátékok, az internet és a filmipar ellen nyújtottak be. Az 1997 decemberében a Heath High középiskolában meggyilkolt három lány szülei azt állították, hogy a gyilkosokra erős befolyást gyakoroltak a játékok, a filmek és a weboldalak, s a gyártóknak valahogy tudniuk kellett volna, hogy a termékeik befolyásolják a gyermekeket. Azonban Edward Johnstone kerületi bíró visszautasította az ügyet, mielőtt még az egyáltalán a bírósághoz jutott volna.



A videojátékokról szóló viták rendszeresen visszatérnek, mint a diákok az érettségi találkozóra.

Egy 39 oldalas dokumentumban Johnstone bíró azt kérdezte: „Ésszerű-e arra a következtetésre jutni, hogy a vádlottak számára előre látható volt, hogy egy – az ő videojátékaikkal játszó – 14 éves srác elmegy egy barátjuk házába, ellopja a fegyvereket, másnap elviszi őket az iskolába és egy imaóra alatt lelövi az osztálytársait?" Johnstone azt is hozzátette: „Az ehhez hasonló tragédiák egyszerűen ellentmondanak a racionális magyarázatoknak, és a bíróságoknak sem kellene ehhez másként hozzáállni."

Online varrógép

A japánok mindig is fura népség voltak, ráadásul a technikai újítások terén hosszú idő óta egy lépéssel az egész világ előtt járnak. Ezt látszik bizonyítani az a tény is, hogy a legnagyobb varrógépgyártó cég egy interneteléréssel rendelkező varrógépet tervez piacra dobni. Persze nem azért, hogy a varrónők szabadidejükben a munkaeszközökkel látogassák meg kedvenc főzési tanácsadással foglalkozó weboldalaikat. Az ötlet még ennél is vadabb.

Célja, hogy szabásmintákat tölthessenek le a hálóról, illetve sajátjaikat tudják cserélgetni. Jó, jó, ez nem is olyan butaság, gondolhatnánk, azonban ez még nem minden. A varrógépet jövőre szeretnék a szigetországban piacra dobni, ám addig tárgyalásokat folytatnak a Nintendóval is a Gameboyok varrógéphez való csatlakoztatásáról, hogy a játékok népszerű figuráit a gyerekek ruháira varrhassák. Elképesztő! Super Mario digitális adatfolyamként töltődik át egy piros pólóra, ahol a virtuális létből kimerevítve örök álomra szenderül. Túlvilági életét pedig a virgonc gyerekek napi ténykédése és a színkímélő intelligens mosóporok hosszú távú hatása határozza meg.

URwired.com

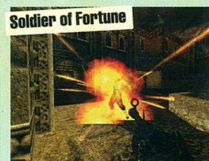
Ablak a webre.

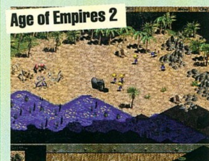
Az erősen elfogult Dispatches című dokumentumfilm vetítése, és az ezzel együtt felerősödő, a videojátékok erőszakosságát elítélő támadások ellenére nagyszerű dolog egy olyan durva, véres és őszintén mocskos játékot üdvözölni az első helyen, mint a Soldier of Fortune. És tudjátok mit? Még csak eszembe se jutott, hogy kimenjek az utcára lövöldözni...

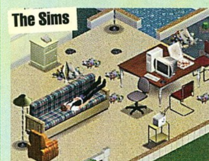
URwired.com

URwired.com PC Top 10

1 Soldier of Fortune
2 Age of Empires 2
3 Star Wars: Force Commander
4 F1 2000
5 The Sims
6 Star Trek: Armada
7 Unreal Tournament
8 Half-Life Generation
9 Messiah
10 Airport Inc







A URwired.com Európa legnagyobb játékokat árusító internetes üzlete, amely a legújabb és legjobb játékokat, ill. DVD-ket kínálja a lehető legjobb áron. Találhatók még itt hírek, előzetesek és leírások minden otthoni játékplatformra.

ADSL – hogyan is működik?

Csak egy telefonvonal és egy ISP szükséges a jövő netes kapcsolatához.

Hazánkban egyelőre az ISDN vonalak vannak terjedőben, ám tőlünk nyugatra már egy újabb technológia felé kacsingatnak, ami nem más, mint az ADSL. Az első ilyen szolgáltatás mostanában indul el széles körben Európában, amelyhez egy normál telefonvonalon, egy modemen és egy szolgáltatón kívül semmilyen különleges eszközre nincs szükség.

Az ADSL egy nagy sebességű digitális vonal, amely tízszer gyorsabb (6-8Mbit/s), mint egy hagyományos modemes kapcsolat. A szolgáltatást biztosító technológiát a telefontársaságok értékesítik az internetszolgáltatók számára, s az adott telefontársaság határozza meg, hogy mely körzetekben használható az ADSL-kapcsolat. De mire is van szüksége annak, aki ezt igénybe kívánja venni?

Az induláshoz nem kell árkot ásni a kertben, egy második telefonvonalat beköttetni, vagy a falat kivésetni, mivel meglepő módon, az ADSL a rendes telefonvonalon keresztül használható. Az ADSL-szolgáltató egy speciális modemmel látja el az előfizetőt. Ez kiszűri és szétválasztja a vezetéken átáramló soksok megabájtnyi ADSL információ közül a telefon hangadatait. Így lehetővé válik, hogy telefonáljunk és faxoljunk, miközben az ADSL-kapcsolat sem szakad meg, ami nagyszerű dolog, hisz napi 24 órát lóghatunk a hálón.

Tulajdonképpen a beszéd és internet adatok ugyanazon a vezetéken keresztül közlekednek, ám mivel digitális formátumban küldik el őket, sokkal gyorsabbak. Eddig az ígéretek, de mi a valóság? Angliában júniusban vezetik be a szolgáltatást,

A nagy sebességű ADSL-kapcsolat egyelőre csak tőlünk nyugatra terjed (www.bt.com/adsl), de hazánkban sem várathat sokáig magára, ha nem akarunk lemaradni a nagy rohanásban.

s a British Telecom (BT) havi 39,99 fontot (kb. 17 000 Ft) kér az ADSL-kapcsolatért, amelynél a Freeserve és az AOL körülbelül 10 fonttal lesz olcsóbb. Ha az ISP-k az indulásnál eleve alacsonyabb áron dolgoznak, akkor a BT keze meg lesz kötve, mivel minden árcsökkentést jóvá kell hagynia a helyi versenyhivatalnak, az OFTEL-nek.

Az ADSL előnyei az online játékosok és MP3-rajongók számára nyilvánvalóak, de mi a helyzet a mindennapi szörfözéssel? Mire számíthatunk a technológia megérkezésével? A BT készített egy nagy sávszélességű portált, TV minőségű videoműsorokkal, és más olyan interaktív tartalommal, amiről nem is álmodhatnánk egy 56K-s modemmel a hónunk alatt. Ha felkeltettük az érdeklődésedet, ne mulaszd el a *PC Format* következő számát. Brit testvérmagazinunktól részletes leírást kapunk ADSL tapasztalataikról, amelyről legközelebb beszámolunk. A hazai piacon a Matáv az idei évre ígéri az ADSL alapú szolgáltatások beindítását, de a próbaméréseket is csak májusban kezdik el, s a tervek szerint szeptemberben fejezik be. Egy ADSL-kapcsolat kiépítése várhatóan 200-500 ezer forintba kerül majd, a havi díjat a Matáv 50-60 ezer forintra tervezi, tehát nálunk ez egyelőre csak üzleti felhasználóknál jöhet szóba.

ISZT döntés

Az Internetszolgáltatók Tanácsának Tanácsadó Testülete odaítélte a porno.hu domainnevet, azonban az auto.huról még mindig nem született döntés. A PORNO Egyéni Cég a döntés után megváltoztatta fő tevékenységi körét, s divatáru-kereskedelem helyett filmgyártással és -forgalmazással, továbbá „egyéb szórakoztatással" foglalkozik. A testület felhívja az igénylő figyelmét, hogy a domainnevet visszaveheti tőle a regisztrátor abban az esetben, ha a domaint nem a szabályzatnak megfelelően üzemelteti.

Vitatott nevek és igénylőik:

offshore.hu	Kiss László, Seychelle-szigetek Tiszteletbeli Konzulátus
vitamax.hu	V. R. A. M. Rt. (Vodafone)
eu.hu	Külügyminisztérium Integrációs Államtitkársága
boldogsag.hu	Republic együttes
danone.hu	Danubia Szabadalmi és Védjegyiroda Kft.
ugyved.hu	Magyar Ügyvédi Kamara
ugyvedek.hu	Magyar Ügyvédi Kamara
ugyvediiroda.hu	Magyar Ügyvédi Kamara
lego.hu	Lego Hungária Kft.

Híreket mondunk

A Press Association bemutatta a világ első virtuális bemondónőjét.

Mi ez a nagy hűhó a virtuális hölgyek körül? Sokunk kénytelen beérni egy virtuális társsal, s a PC-felhasználók egy része különös gyengédséget érez a finoman ívelt poligonok és a renderelt hátsófertályok iránt. De felejtsük el Lara Croftot vagy az *Urban Chaos*-ban debütált D'arcit. Ananova a legújabb hölgy, aki virtuális bájaival megpróbál elcsábítani bennünket. Ő a Press Association által megálmodott virtuális hírolvasó, akinek feladata, hogy a lehető legtöbb, az ő híreit figyelő webes szörfőzőt vonzzon magához. A Real Networks szoftverének segítségével Ananova szemtől szemben olvassa fel a híreket, amelyeket a PA saját anyagából vagy az ezekre specializálódott weboldalak százaiból gyűjt össze, a látogatók pedig szabadon válogathatnak. **www.ananova.com**



Ananova a PA új virtuális bemondója, aki hasonló jegyeket hordoz magán, mint a mi Laránk.

Az agyelszívás újabb hulláma indulhat meg...

A nyugati országok egyre inkább hiányt szenvednek informatikai szakemberekben.

AZ INFORMATIKAI SZAKEMBEREKBŐL VILÁGSZERTE hiány van, s a probléma egyre nagyobbá dagad. Az informatikai ipar robbanásszerű fejlődése miatt a szakképzett munkaerő iránti kereslet oly mértékben növekszik, hogy azt a kínálat nem képes követni.

Gerhard Schröder német kancellár a hannoveri CeBIT 2000 kiállítást megnyitó beszédében kijelentette: Németország informatikai szakemberhiányban szenved, és sürgősen szüksége van jól képzett vendégmunkásokra. A német kormány megvizsgálja annak lehetőségét, hogy az Európai Unión kívüli országokból érkező több ezer szakember munkavállalási engedélyhez juthasson. A német informatikai szövetség (BITKOM) a CeBIT megnyitása előtt azonnali intézkedésként 30 ezer munkavállalási engedély kiadását követelte az EU-n kívüli országokból érkező szakemberek számára. Németországban a számítástechnikai és telekommunikációs vállalkozásoknál összesen 75 ezer betöltetlen állásról tudnak.

Az Amerikai Információtechnológiai Szövetség (ITAA) hétfőn nyilvánosságra hozott tanulmánya szerint a jelenlegi 10 milliónyi informatikus mellé az elkövetkező 12 hónap alatt további 1,6 millióra lenne még szükség az Egyesült Államokban is. A legkeresettebb szakmák képviselői közé tartoznak a technikai segítségnyújtó munkatársak, a hálózati adminisztrátorok, az adatbázisfejlesztők és szoftverfejlesztők.

Ma egy jól képzett informatikus átlagosan háromszor annyit kereshet Nyugat-Európában, mint Magyarországon. Ugyanakkor egyes vélemények szerint részben az internet miatt már nem muszáj külföldre vándorolni ahhoz, hogy valaki külhonba adja el tudását.

nVIDIA GeForce2 GTS!

Még jóformán fel sem ocsúdtunk az első grafikus processzor keltette ámulatból, máris megérkezett a GeForce chipek második generációja. Az nVIDIA bejelentette, az új chipek hamarosan elérhetők lesznek a hardvergyártók számára. Már szinte arcunk izma sem rezdül a 0,18 mikronos gyártási technológiával készült chip adatait böngészve: 1,6 Gigatexel/másodperces fill rate, 4x AGP-támogatás, és második generációs transform és lighting engine. Annál inkább a 3dfx-nek, hiszen már beépítették a hardveres anti-aliasing effektet is (FSAA). A maximális 128 Mb DDRAM-támogatás ellenére az első kártyák csak 32 Mb memóriával jönnek ki. Majdcsak kibírjuk valahogy...



Az nVIDIA ismét jól befűtött a konkurenciának.

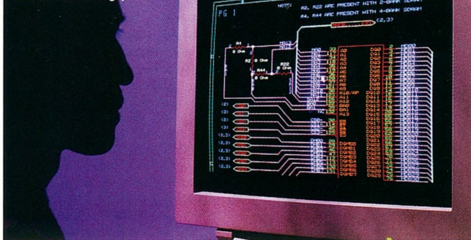
Állandó kapcsolat – megnőtt kockázat

A PC-k több mint negyede a hackerek potenciális áldozata lehet, állítja egy Amerikában készült tanulmány. És amint az internetkapcsolatok mind gyakoribbakká válnak hazánkban is, a hackerek gyorsan behatolhatnak azokba az új rendszerekbe, amelyek állandó internetkapcsolattal bírnak.

Az emberek rájöttek, hogy miközben a gépeiket rácsatlakoztatják az internetre, más felhasználók is beléphetnek a rendszerük erőforrásaiba. A Windows és a többi operációs rendszer általában 65 535 porttal rendelkezik, amelyekre más gépekkel is rácsatlakozhatunk. Mindegyik portnak megvan a saját szerepe. A két legnépszerűbb a 80-as port, amely a HTTP weboldalakat szolgálja ki, és a 25-ös port, amely az SMTP e-mailekhez lép be. Azonban további sok ezer áll nyitva és készen arra, hogy rajtuk keresztül teljesen illetéktelenek csatlakozzanak.

Az úgynevezett port szkennerek használatával a hackerek a nyitva hagyott portokat kutatják fel az interneten, rendszerint a Windowsban lévő hibákat és „hátsó bejáratokat" kihasználva. A portok szkennelése veszélyes, mert mindössze a csatlakozásra alkalmas portok számának ismeretében egy ravasz hacker teljesen átveheti az irányítást egy rendszer felett. Bár ez akár az e-mailek ellenőrzése közben is megtörténhet, sokkal valószínűbb, hogy akkor fedeznek fel, ha gyakran hosszú időt töltesz a hálón, vagy olyan állandó szolgáltatásra fizetsz elő, mint az ADSL.

Ha meg szeretnéd tudni, hogy a PC-d beengedett-e ilyen virtuális gazembert, látogass el a **www.grc.com** honlapra, ahol az oldal leteszteli a géped, illetve elmondja, milyen veszélyekkel számolhatsz, és mit tehetsz ellene.



Miközben az interneten lógsz, a PC néhány portja nyitva marad, a gátlástalanabbak pedig megkeresik ezeket a lyukakat, és csatlakoznak a gépedre.

WAVEAmerica

Az internet felhasználói keményen bírálták egy ellentmondásos programot, amely lehetővé tette az iskoláknak, hogy névtelenül beszámoljanak osztálytársaikról. A WAVEAmerica (www.waveamerica.com) program egy díjmentes telefonszámot üzemeltet olyan amerikai gyerekek számára, akik azokról az osztálytársaikról szeretnének beszélni, akiket „agresszívnak vagy veszélyesnek" tartanak. Az amerikai hatóságok által alapított szervezet a tinédzserektől begyűjtött információkat a megfelelő iskolába továbbítja.

Most azonban megnövekedtek azok az aggodalmak, melyek szerint az iskolákba továbbított névtelen hívásokat szó szerint veszik. Kiderült, hogy az „antiszociális viselkedés" miatt bepanaszolt gyermekek legtöbbje félénk, visszahúzódó vagy egyszerűen csak különböző személyiség volt.

Szenzáció!

Émelyeg a gyomrunk alacsony értelmi színvonalunk miatt.

Tudod, a PC Format csapatának barátai és rokonai gyakran azt feltételezik – mellesleg helytelenül –, hogy mivel egy ilyen magazinnál dolgozunk és „ismerjük a számítógépeket", különösen nagy racionalitással és józan ítélőképességgel rendelkezünk. Az biztos, hogy otthonosabban mozgunk a Registryben, mint a legtöbb ember a fürdőszobában, és sokkal jobban ismerjük a TCP/IP protokollt, mint a hátsókertünket. Azonban mindez még nem jelenti azt, hogy a PC Format csapata az átlagnál élesebb elméjű.

Valójában a közelmúlt néhány eseménye alapján minden kétség elhárult a PC Format józan eszének hiányával kapcsolatban. Csak a Jóisten tudja, hol állt a sorban a főszerkesztőnk, amikor a józan észt osztogatták. Március végén már égtünk a vágytól, hogy alaposan megvizsgáljuk AIBO-t, a robotkutyát (lásd 25. old.). Egy tucatnyi kíváncsi szempár előtt bátran demonstráltuk a robo-eb mozgáskövető rendszerét, annak kedvenc piros labdájával csalogatva őt. A problémát egy egyméteres zuhanás okozta az asztalról a padlóra, amelyet a résztvevőknek a meglepetéstől elállt lélegzete és felharsanó röhögése kísért.

Vörösre vált arccal, óvatosan emeltük fel a földről a 800 ezer forintos ebet, és remegő kézzel próbáltuk visszatenni letörött farkát. Új kutyusunk egyik füle megszenvedte a zuhanást, így aztán fényképészünk csak az egyik oldalról készíthetett fotókat, ráadásul a farkát is a Photoshoppal kellett ráretusálnia.

Állati és gépi teremtményekkel való kapcsolataink egyaránt hagynak némi kívánnivalót maguk után. Gondolatainkban arra a napra evezünk vissza, amikor fejlesztőnk kis hörcsögét is behozta az irodába, csak azért, hogy elvesszen szegény pára, amikor elmenekült a vécébe. Egy napig semmit nem tudtunk Merlinről – így hívták az ártatlant –, amikor is egyik kollégánk fülrepesztő sikítása hallatszott a mellékhelyiségből, s könnyek közt rohant elő az apróságot szorongatva.

Harag a PC-kkel szemben

Egy tanulmány szerint a britek majdnem felének elege van a PC-jéből.

EGY ANGLIÁBAN VÉGZETT KÖZVÉLEMÉNY-kutatás alapján megállapították, hogy a megkérdezetteknek alig valamivel kevesebb mint 50 százaléka különösen dühös indulattal reagált a komputeres problémákra. Arra vetemedtek, hogy sértegessék a kollégáikat, ütlegeljék a számítógépeiket, kiabáljanak, üvöltözzenek vagy tárgyakat hajítsanak a PC-ikhez.

A felbukkanó hibaüzenetek, a hirtelen összeomlások és a gyalázatos „kékhalál" miatt kétségtelenül csalódottságot okozhat a számítógép használata. Mivel egyre több és több embertől várják el, hogy napi munkájuk során PC-ket használjanak, úgy tűnik, növekszik a gépek elleni erőszak. A tanulmány a felmérésben résztvevők 30 százalékánál állapította meg, hogy megpróbálták fizikailag is bántalmazni a gépeiket, s néhányuk azt állította, hogy még késsel is nekiestek a PC-iknek. A PC elleni harag legfőbb kiváltó okaként a „technológia rabságának" érzetét és létét határozták meg.

A jelentést a Symantac nevű szoftverцég megbízásából készítették, akik természetesen buzgón kijelentették, hogy *Norton SystemWorks* nevű termékük az ideális ellenszer a PC-s haraggal szemben.

▼A PC-k elleni harag növekszik, ahogy a gépek egyre bonyolultabbá, a felhasználók pedig egyre zavarodottabbá válnak.



A világ legrégibb nyomtatója

Ebben a hónapban felépítették a világ legrégebbi nyomtatóját, miután a londoni Science Museum befejezte egy 150 évvel ezelőtt megrajzolt terv megvalósítását. A 2,5 tonnás gépet a 19. században élt Charles Babbage tervezte, aki Difference Engine nevű gépe – melyet sokan a világ első komputerének tartanak – számára álmodta meg a nyomtatót, mint kimeneti eszközt. A múzeum szerint az ősi periféria működőképes.

Rasszisták ellen

A net két legnagyobb gyűlöletkeltő oldalát rongálták meg nemrég egy-egy támadás során. A Ku Klux Klán rasszistái a szivárványszínű háttérben csak egy békés verset találhattak aláválo honlapjukon, amely alatt a következő üzenet volt olvasható: „Azt parancsolom nektek, ti teljesen idióta seggfejek, hogy olvassátok el a fenti szavakat és gondolkozzatok el egy kicsit rajta." A másik támadás a WhitePower nevű fasiszta testvéroldalt érte, amelyet szintén ugyanerre az oldalra cseréltek.

A hackerek hagyományosan nagyon büszkék, ha szélsőjobb weboldalakra törnek be, és sokan az internet őreinek tekintik magukat. A gyűlöletet terjesztő oldalak elleni támadások mára oly gyakorivá váltak, hogy a szélsőséges csoportok gyermekded honlapjaik működését is csak folyamatos küzdelem árán tarthatják fenn.

Virtuális központ

Az új szoftver internetezés közben is jelezni tudja, ha telefonon keresnek.

Egyetlen probléma van a korlátlan interneteléréssel, mégpedig a kísértés, hogy a lehetőségekhez képest a lehető legtöbb ideig a világhálón lógjunk. Annak ugyanis ára van, hogy soha nem maradsz le egy e-mailről sem, hiszen elmulasztasz egy csomó telefonhívást. Ez a talány vezetett egy új „vonalellenőrző" szoftver elindításához.

Az *Online Call Manager* nevű szolgáltatást először Angliában vezették be, ahol egyébként is sokan használnak korlátlan internetelérést. Ez a szolgáltatás lehetővé teszi, hogy fogadd a telefonhívást miközben internetezel. Amikor a foglalt vonalat tárcsázzák, az *Online Call Manager* rögtön megjelenít egy üzenetet a képernyőn, elárulva, hogy ki a hívó. A szolgáltatásért a BT számára negyedévente kell fizetni, hogy átirányítsa a hívásokat az *Online Call Manager*-re, amikor a vonal foglalt. A szoftver segítségével a menüből választva átirányítható a hívás egy másik vonalra, egy mobilszámra, vagy hangpostára, de akár egy gombnyomással megszakítható a vonal, és azonnal beszélhetünk is. Ügyes kis program, ráadásul a negyedéves díjon felül semmibe sem kerül, ugyanis a hívó fél fizeti az átirányításért járó, másodpercenként 10 pennys díjat.



Nem kell a webről leszakadni, ha valaki telefonál. Az *Online Call Manager* fogadja a hívásokat, és jelzi, hogy ki keres.

MP3 a mobilokban is

A mobiltelefonok következő generációjába térképet és különleges önkövetési rendszert építenek be. Az új WAP telefonok tulajdonosairól a hálózatok hamarosan hajszálpontosan képesek lesznek megállapítani, hogy éppen hol vannak, amivel az aktuális tartózkodási helynek megfelelő információkkal és szolgáltatásokkal láthatják el a kuncsaftot. Például egy kocsma előtt elhaladva egy sörakcióról figyelmeztethet a telefonod, vagy közlekedési dugóról is tájékoztathat, miközben az autódban utazol.

Talán még ezt is fölülmúlja, hogy a Virgin az MP3-lejátszó és a mobiltelefon sajátos kombinációját jelenteti meg a következő hónap végére.
A hibrid masinát a Samsung gyártja, ára pedig kb. 125 ezer forint lesz egy Virgin Mobile szerződéssel. A Virgin bejelentette, hogy tervei szerint a boltokban speciális dokkoló egységeken keresztül árulják a zenét, s egy átlagosan 3 perces dal 30 másodperc alatt lesz letölthető az eszköz 32 Mb-os memóriájába. WAP szolgáltatás bevezetését is tervezik, amivel a zenerajongók menet közben is letölthetnek MP3-fájlokat.

Azonban, ahogy a múlt számban arról beszámoltunk, jelenleg őrültség WAP telefont vásárolni. Két éven belül megérkezik a WAP harmadik, nagy sávszélességű generációja, amely már támogatja a mozgóképet és a teljes sebességű internetelérést.



Zenehallgatás az utcán a Virgin Mobile új MP3 telefonjával.



LANGMaster® SOROZAT INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ®

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol ***Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers*** kiadványaiból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A Sorozatban felhasznált gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették a szoftvert világszerte ismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A Sorozat három szintre tagozódik: kezdő-, közép- és haladó-szintre; kiegészítésként egy hangosszótár is megvásárolható. Szintenként három féle verzió van: egy 1 CD-s ***KURZUS***, egy 4 CD-s ***PAKK*** és az 5 CD-s ***CSOMAG***.

Kurzus Kezdő Szint:
- Dangerous Journey

Kurzus Középhaló Szint:
- The Stranger

Kurzus Haladó Szint:
- The Sign of Four

Pakk Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man

Pakk Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories

Pakk Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared

Csomag Kezdő Szint:
- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Középhaladó Szint:
- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories
- Collins Cobuild Student's Dictionary

Csomag Haladó Szint:
- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared
- Collins Cobuild Student's Dictionary

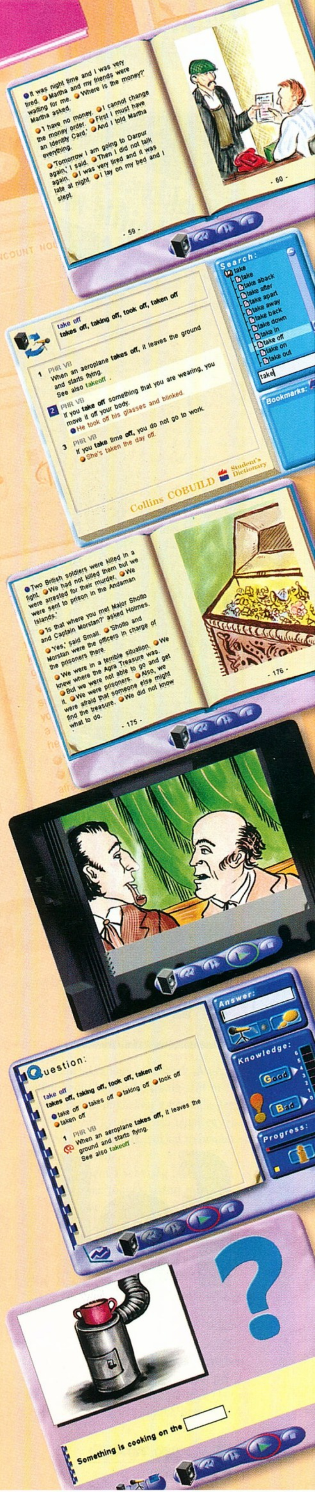
LANGMaster Collins Cobuild szótár: A multimédiás értelmező hangosszótár több mint 40.000 szócikket, valamint 30.000-nél is több példát tartalmaz, melyek az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapulnak. A CD-ROM egyedülálló tulajdonsága, hogy a szócikkek mellett az ezekre vonatkozó példamondatokat is kiejti több mint 50 órányi beszéd (238.000 szó) formájában. A szöveget anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallgathatjuk meg, miközben mindezt a képernyőn is olvashatjuk. A szótár lehetővé teszi, hogy Ön fölvehesse saját hangját és a felvételeket vissza is halgathassa. Összehasonlíthatja saját kiejtését az eredetivel, majd újra rögzítheti a gyakorolni kívánt szöveget, míg kiejtése tökéletes nem lesz. Egy adott szót megkereshet közvetlenül vagy valamely ragozott alakja alapján (pl. múltidejű vagy többesszámú alakok). Hasonlóképpen kereshet ki szókapcsolatokat is.

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatban feldolgozott irodalmi művek a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével kelnek életre, ily módon létrehozva egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet. A tetszetős kezelőfelület, valamint a professzionális programozási megoldások a felhasználóbarát szoftverekre jellemző könnyedséggel vezeti a tanulót az olvasás, szövegértés, beszéd és írás tanulásában, illetve gyakorlásában. 20 különféle tanulási tevékenység: pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igazhamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása a tanuló saját és az eredeti kiejtés összehasonlítása révén, teljes körű nyelvtani gyakorlatok, stb. A több száz színes illusztráció és a több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel , valamint a moziszerű előadásmód teszi a tanulás nehéz pillanatait szórakoztatóvá. Szókincse bővítését képes-hangos szótár, valamint a világszerte elterjedt, igen hatékony **RE-WISE** módszer segíti.

A program használata közben a felhasználó a súgó nyelvét bármikor megváltoztathatja angolról magyarra és fordítva, ezzel is segítve a kezdő tanulók munkáját.

A CD-ROM installálásakor a magyaron kívül lehetősége van még 16 egyéb nyelvet kiinduló nyelvként kiválasztania.

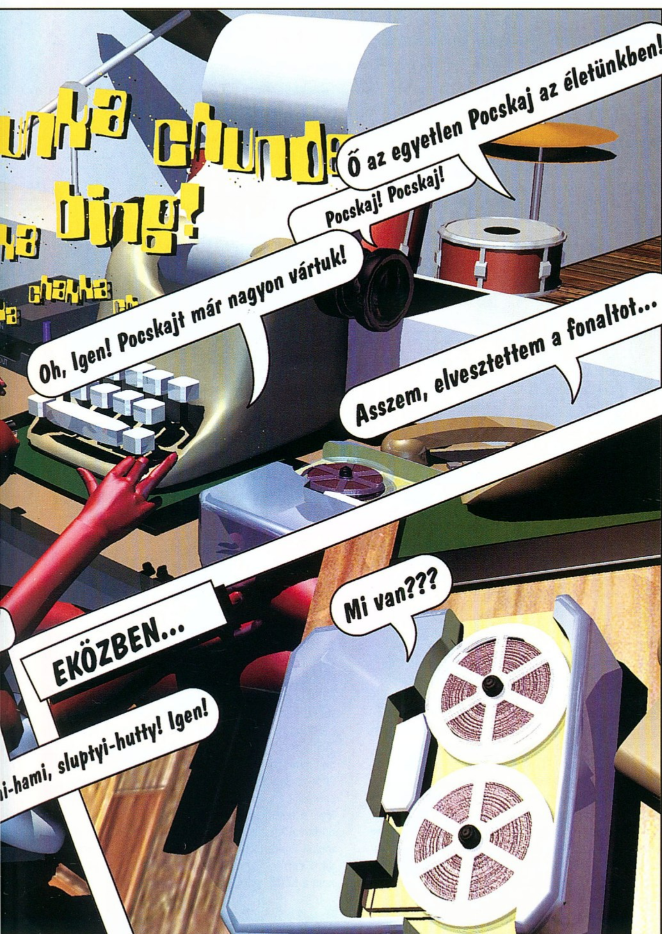
A **LANGMaster** kurzusok anyaga tökéletesen kompatibilis a **LANGMaster** Collins COBUILD Student's Dictionary-vel, létrehozva ily módon egy összefüggő, komplett angol nyelviskolát, mely a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató programcsomag CD-ROM-on.





A Zűrmajom esete a beszéd-felismeréssel

Felejtsd el az egeret és a billentyűzetet! A jövőben egyikre sem lesz szükséged. De akkor mi lesz helyette? Agyhullámok? Dehogy: süketszoba.



Zsargon

ASR
Az automatikus beszédfelismerés angol nevének rövidítése. A legtöbb beszédfelismerő szoftver ezt a technológiát használja.

Context
A legújabb beszédfelismerő szoftverek a szövegkörnyezet alapján döntik el, hogy a felhasználó a hasonló kiejtésű szavak közül melyiket szeretné viszontlátni a képernyőn.

HMM
(Hidden Markov modelling) Modern hangfelismerő programokban használt, rendkívül kifinomult módszer a beszéd elemzésére. Az emberi DNS elemzésére szintén ezt a módszert használják.

Phoneme
A nyelv legkisebb olyan egysége, amely jelentésmegkülönböztető szereppel bír. A beszédfelismerő programok mindenekelőtt ezeket elemzik. A magyarban például az f és a v két külön fonéma, mivel a fagy és a vagy két különböző szót jelent.

SMC
(Speech and music compression) A tömörítés nélküli hangfájlok rengeteg helyet foglalnak, márpedig a felolvasásra is képes programok rengeteg ilyennel dolgoznak, hogy minél élethűbben reprodukálhassák az emberi hangot.

Speech API
(Applications programming interface) Programnyelv, amelynek segítségével beszédfelismerési képességekkel ruházhatók fel a szoftverek.

TTS
(Text-to-speech) Dokumentumok felolvasására képes szoftver. A TTS programok nagy könnyebbséget jelentenek azok számára, akik valamilyen okból nem tudják elolvasni a monitoron megjelenő szöveget. A legtöbb beszédfelismerő szoftverhez TTS segédprogramot is mellékelnek.

WAP
(Wireless application protocol) Nemzetközi szabvány az internetes információk mobiltelefonon történő megjelenítésére. A World Wide Web Consortium (**www.w3.org**) már a hangvezérelt WAP-böngészők egységes specifikációját is elkészítette.

Nincs abban semmi új, hogy rövidesen beszélni fogunk a PC-nkhez. Egyébként is ezt csináljuk, elsősorban akkor, ha váratlanul elszáll a Windows. A beszédfelismerés viszont azt jelenti, hogy a PC-nk mostantól érteni is fogja, amit mondunk. Manapság már az átlagos számítógépekben is akkora teljesítmény lakozik, hogy kimondott parancsaink értelmezésére klasszikus scifik gonosz szuperkomputerein kívül majd minden PC-t képessé lehet tenni. Képzeljük csak el: a szövegszerkesztő magától beírná az általunk diktált mondatokat, vagy a gép a parancsszavainknak megfelelően böngészne a neten.
A billentyűzetnek talán már csak néhány éve van hátra. Helyette inkább beszélgetni fogunk a gépünkkel, például felhívjuk telefonon, hogy valamit végezzen el, mire hazaértünk, és persze válogatott szidalmakat szórunk majd rá, ha rosszul értette az utasítást.

A lassabb a gyorsabb?

Bár a billentyűzet ma még nélkülözhetetlen részegysége minden számítógépnek, eredetileg egészen más funkciót szántak neki. A mechanikus írógépek idejében ugyanis, ha valaki túl gyorsan csapkodta a billentyűket, az összeakadó fém alkatrészek hamarosan egy amerikai kisfiú szájára kezdtek emlékeztetni, fogászati kezelés után. Ahelyett hogy a technológiát tökéletesítették volna, inkább a billentyűk újrarendezésével próbálkoztak, hogy minél lassabban lehessen csak gépelni. Így született meg a QWERTY-billentyűzet.

> **Kimondott parancsaink értelmezésére majd minden PC-t képessé lehet tenni.**

Voltak ugyan próbálkozások a betűk ésszerűbb elrendezésére, ám mindezek ellenére mostanság is egy olyan alkalmatossággal kell együtt dolgoznunk, amely eredetileg a minél lassabb munkát szolgálta. Legyünk bár a leggyakorlottabb tízujjas gépírók, akkor sem tudunk olyan gyorsan gépelni, ahogy beszélünk. A gépelés tudománya nélkül pedig legfeljebb ha tíz szót tudunk bepötyögni percenként, miközben a normális tempójú beszéd ennél kb. tízszer gyorsabb. Ha tehát egy beszédfelismerő szoftver jól működik, sokkal gyorsabb vele a munka, mintha gépelnénk.

A beszédfelismerésnek nem a sebesség az egyedüli előnye. Az állandó gépelésnek többek között ínhüvelygyulladás lehet az eredménye, nem is beszélve arról, mi történik, ha interneteléresre is felkészített autónkban a billentyűk keresgélésével töltjük az időt. A billentyűzet és a monitor sokak számára eddig sem jelentette az interfészek netovábbját – gondoljunk csak a fogyatékkal élőkre, vagy azokra, akiknek tanulási nehézségeik vannak.

Határtalan lehetőségek

A beszédfelismerés különféle felhasználási módozataival már eddig is találkozhattunk. Számos cég használ például ilyen rendszert a telefonközpontjában annak eldöntésére, hogy melyik részleggel kívánunk beszélni, ►

Hej, hej, helyes beszéd

Miért nem értenek minket a számítógépek?

A beszédtechnológia viszonylag hosszú múltra tekint vissza. A Kempelen Farkas-i kezdetek után az első beszédszintézissel foglalkozó kutatások az 1960-as években kezdődtek, az első TTS programokat és beszédfelismerő szoftvereket pedig a 70-es években mutatták be. Több mint 20 évig tartott, hogy a technológia mindenki számára elérhetővé váljék. Az 1990-es években a memóriaárak esése és a processzorok gyorsulása következtében mindenki által megfizethető programok kezdtek megjelenni a piacon. A kimondott szavak közé ekkor még rövid szünetet kellett beiktatni, különben a szoftver nem tudott lépést tartani a felhasználóval. Egészen a 90-es évek végéig kellett várni ahhoz, hogy a beszédfelismerő szoftverek a folyamatos beszéddel is elboldoguljanak.

A beszédértés rendkívül nehéz feladat, elsősorban azért, mert sok mindent nem ejtünk ki abból, amit a papíron viszont szeretnénk látni. Ahhoz, hogy a számítógép megértsen minket, előbb ki kell szűrni a felesleges háttérzajokat (beleértve a saját lélegzésünket is), majd fel kell ismernie a szavakat alkotó fonémákat. A hangerő és a hangmagasság beszélőtől függően változik, sőt még az egyes mikrofonok hangvisszaadása is eltérő. Ezért van az, hogy a legtöbb programmal előbb meg kell ismertetnünk a hangunkat ahhoz, hogy jó eredményt érhessünk el vele.

Hiába készül el egy beszédfelismerő szoftver egy adott nyelvre, a különböző dialektusok további problémákat okozhatnak. Mivel a kiejtés és a helyesírás nem mindig (sőt pl. az angolban gyakran szinte alig) felel meg egymásnak, a hangalak azonosítása után annak leírt megfelelőjét is meg kell találni. A beépített szótárak sem tartalmazhatnak minden szót, tehát ha a bediktálni kívánt dokumentumban a gép által ismeretlen szakterület kifejezései szerepelnek, ismét hosszú betanítási szakasznak nézhetünk elébe.

A beszédfelismerés fejlődésével jól szemléltethető a technika általános értelemben vett fejlődése is. Tíz évvel ezelőtt az asztali gépek teljesítménye szinte lehetetlenné tette a hangtechnológia irodai vagy otthoni alkalmazását, ma pedig már egy mobiltelefon is képes lehet hangunk felismerésére.

Hangtechnológia az autóban

A Citroen bemutatta a világ első hangvezérléssel működő autóját.

A Xsara Windows CE alapjában véve egy teljesen átlagos Xsara, néhány hightech ketyerével megbolondítva. Bizonyára sokaknak jelent megkönnyebbülést, hogy az autó PC-s extrái kizárólag a szórakoztatást szolgálják, és a legfontosabb funkciók vezérlése (kormányzás, fékezés, biztonsági berendezések stb.) továbbra is hagyományos módon történik. A Xsara Windows CE hangvezérléssel működő rádiót és CD-lejátszót tartalmaz, amelyet mobiltelefonnal, e-mailes lehetőségekkel, navigációs eszközökkel és telefonregiszterrel egészítettek ki. Böngészésre egyelőre nincs lehetőségünk, de egy-két évnél erre sem kell többet várni.

A hangvezérléses extrákkal felszerelt autó érdekes ötlet, de még a Citroen sem gondolja úgy, hogy fél év alatt ötszáznál többet fog értékesíteni belőle.





A genfi autókiállításon jelen lévő újságírók sokat élcelődtek azon, hogy lám, a Microsoft az autóiparban is biztos pozíciókat szerzett magának.

de ide tartozik az a banki szolgáltatás is, amikor egy gépi hang felolvassa a számlánk egyenlegét. Az internet amúgy is kezdi kinőni az asztali gépeket, hiszen a mobiltelefonoktól kezdve a karórákig sok helyen találkozhatunk vele, így a „hangos" böngészők egyre nagyobb piacra számíthatnak (különösen, ha az alternatívát a PDA-k képernyőjére kirajzolt virtuális billentyűzetek vagy egyéb félmegoldások jelentik). Már most is több olyan telefon kapható, amely kiejtett parancsszavak alapján tárcsáz, mi több, a közeljövőben bevezetésre kerülő WAP-telefonok esetében alapkövetelmény lesz, hogy böngészni vagy e-mailezni aprócska gombok nyomogatása nélkül is lehessen velük.

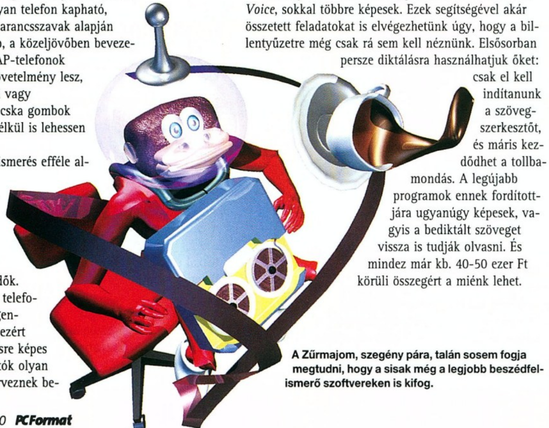
A beszédfelismerés efféle alkalmazásai általában kényelmi célokat szolgálnak, ám a biztonsági megfontolások sem lebecsülendők. Vezetés közben telefonálni például igencsak veszélyes, ezért az internetelérésre képes autókba a gyártók olyan technológiát terveznek beépíteni, amely beszédfelismeréssel és a képernyőn megjelenő üzenetek felolvasásával megakadályozhatja, hogy az autóvezetők belefeledkezzenek a böngészésbe, és performance-ot csináljanak egy csapat buszra váró nyugdíjasból.

Oda és vissza

A hangtechnológiára épülő szoftverek sokáig csúcshardvereket igényeltek, ám mostanság már a belépő szintű számítógépek is elboldogulnak velük. A versenyhelyzet az árakon is meglátszik: már nem kell egy vagyont kifizetnünk egy jobb beszédfelismerő szoftverért.

A legegyszerűbb (és legolcsóbb) ilyen programok csak egy konkrét feladatra használhatók. A *Conversa Web* (www.conversa.com) például lehetővé teszi, hogy saját hangunkkal irányítsuk a böngészőnket. Mivel itt csak néhány parancsot kell felismerni, a program nagyon hatékonyan működik. A többi beszédfelismerésre képes szoftverrel ellentétben a *Conversa Web* telepítés után azonnal használható, vagyis nem kell órákat tölteni azzal, hogy a program megtanulja felismerni a hangunkat.

A drágább alkalmazások, például az IBM-féle *ViaVoice*, sokkal többre képesek. Ezek segítségével akár összetett feladatokat is elvégezhetünk úgy, hogy a billentyűzetre még csak rá sem kell néznünk. Elsősorban persze diktálásra használhatjuk őket: csak el kell indítanunk a szövegszerkesztőt, és máris kezdődhet a tollbamondás. A legújabb programok ennek fordítottjára ugyanúgy képesek, vagyis a bediktált szöveget vissza is tudják olvasni. És mindez már kb. 40-50 ezer Ft körüli összegért a miénk lehet.



A Zűrmajom, szegény pára, talán sosem fogja megtudni, hogy a sisak még a legjobb beszédfelismerő szoftvereken is kifog.

A betanított munkás

A beszédfelismerés az utóbbi időben sokat fejlődött, de még nagy utat kell megtennie. A legtöbb program hosszadalmas betanítást igényel: sajnos használat előtt néhány órát azzal kell töltenünk, hogy megadott mondatokat olvasunk be a mikrofonba. Az első néhány héten a diktálás után kapott szöveg még sok javítgatást igényel, és az is előfordulhat, hogy rá sem ismerünk a saját szavainkra. Ráadásul, ha másik gép elé ülünk, kicseréljük a mikrofont vagy átköltözünk egy másik szobába, sokszor az egész betanítást kezdhetjük elölről.

A hangfelismerő szoftverek első generációjához. Még. Így. Kellett. Beszélni, de a legújabb programoknak már nincsenek ilyen kötöttségeik. A gyártók szerint 98%-os pontosság is elérhető, de ha valakinek erős akcentusa van, az eredmény sajnos valamivel rosszabb lesz. A tesztek során azt is tapasztalnunk kellett, hogy náthával küszködve vagy 15 sör után ezeket a programokat is nehezebb használni, bár az utóbbi esetben végül kiderült, hogy sajnálatos módon nem a géphez, hanem a hűtőszekrényhez beszéltünk.

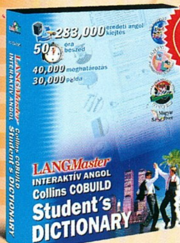
Halló? Számítógép?

Tudományos-fantasztikus felhangjai ellenére a beszédfelismerés már most is nagyon népszerű, és a jobban sikerült programokat (ez sajnos főként az angol verziót jelenti) világszerte sok irodában használják. Ha rendszeresen sok dokumentumot hozunk létre, és a gépelés nem tartozik az erősségeink közé, mindenképp érdemes kipróbálni valamelyik programot. A betanítás után a beszédfelismerő szoftverek meglepő pontosságra képesek, így rengeteg időt takaríthatnak meg. Akinek kéztövi szindrómája van, vagy valamilyen fogyatékkal kénytelen együtt élni, nagy hasznát fogja venni a hangtechnológiában elért eredményeknek.

A módszerek további finomítása és a számítógépek teljesítménynövekedése hamarosan óriási keresletet gerjeszthet a beszédfelismerő szoftverek piacán. Végre megszabadulhatunk a billentyűzettől, és kedélyes beszélgetésben utasíthatjuk gépünket az aznapi teendők elvégzésére. A gépünk ettől még ugyanúgy le fog fagyni, de a beszédfelismerés révén legalább elérhetjük nála, hogy rosszul érezze magát miatta. PCF

INTERAKTÍV ANGOL NYELVOKTATÁSI Rendszer

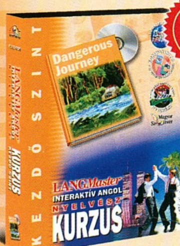




9.990.-



LANGMaster® SOROZAT
INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ



4.490.-



8.990.-



15.990.-

KEZDŐ SZINT



4.490.-



8.990.-



15.990.-

KÖZÉPHALADÓ SZINT



4.490.-



8.990.-



15.990.-

HALADÓ SZINT

epa Electronic Publishing Association LLC

MACMILLAN HEINEMANN English Language Teaching

CYBERSTONE® ENTERTAINMENT

Cyberstone Entertainment CD-ROM Fejlesztő és Kiadó Kft.

Tel.: 461-5750 • Fax: 461-5799 • Honlap: www.cyberstone.hu • E-mail: info@cyberstone.hu
Forgalomba hozza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.: 461-5700 • Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185 • Tel.: 461-5767

Automex® multimedia

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Attól még, hogy a másik féltekére mész nyaralni, nem szükséges két hétre minden kapcsolatot megszakítanod az otthoniakkal, és még kevésbé kell lemondanod napi betevő PC-adagodról.

Fotó: Pete Canning

Vakáció!



Elérkeztek a nyaralás hónapjai, amikor is hajlamosak vagyunk többet inni a kelleténél, de csak azért, hogy helyreállítsuk bőrünk felborult folyadékháztartását. A *PC Format* touroperátori minőségében ezennel mindenkit elküld melegebb éghajlatra.

UGORJUNK LE NÉHÁNY HÉTRE DÉLRE – MÁSZIK ISMÉT FÜlünkbe a régi Dolly Roll sláger, de még mielőtt a buszba is bepakolnánk, nézzünk szét a weben, milyen olcsó nyaralási lehetőségek várnak azokra, akik tudják, hol kell az ilyesmiket keresni. A segítségünkkel időt takarítasz meg, de nem maradsz le semmiről, ráadásul azt is megtudhatod, mire kell odafigyelned.

Most, hogy a nyaralásoddal már nem kell törődnöd, leporoltad az útleveled és a szomszéd is rendszeresen locsolja a virágokat, ideje elgondolkodnod, mit vigyél magaddal. A mobil internet korában már nem kell azon izgulnod, hogy nyaralás közben nem élvezheted a web nyújtotta örömöket. Elég, ha egy PDA-t (Personal Desktop Assistant) csúsztatsz virágmintás beachingedbe, a mobilt bele a kötős klottnadrág belső zsebébe, és ha kedved tartja, ugyanúgy böngészhetsz, mint otthon. A világ bármelyik pontjáról küldhetsz e-mailt, sőt internetes kereséseidet már egy mobiltelefon segítségével is lebonyolíthatod – hogy miként, tőlünk megtudhatod. Aki szerint a nyaralásban az odaút a legjobb, az valószínűleg nem Hiperaktívék

Elég, ha egy PDA-t (Personal Desktop Assistant) csúsztatsz virágmintás beachingedbe, a mobilt bele a kötős klottnadrág belső zsebébe, és ha kedved tartja, ugyanúgy böngészhetsz, mint otthon.

mellett ült a zsúfolt repülőgépen Görögország felé menet, és nem töltött el még egyetlen éjszakát sem a repülőtéri váróban egy-egy elszalasztott csatlakozás miatt. Ha viszont ilyesmi történik, nem árt, ha van nálunk néhány ketyere az idő hasznos eltöltésére. Egy laptopon vagy PDA-n akár órákig is eljátszhat az ember, és akkor a várakozással töltött órák unalmát oldó hordozható MP3-lejátszókról még nem is beszéltünk.

Való igaz, a nyaralás e hightech csodák nélkül is lehet kellemes vagy emlékezetes. Gyakran egyébként sincs kedvünk máshoz, mint lemenni a partra, és egy jó könyvből fel-felpillantva bámulni a tengert. Ezért is gyűjtöttünk össze néhány olyan könyvet, amelyet bátran ajánlunk minden nyaralónak. Pénz, útlevél, fürdőgatya rendben? Akkor hát, indulás... ▸

Kicsit part?

Ideális körülmények (értsd: sok pénz) között még nyaralás közben sem kell lemondanunk a számítástechnika nyújtotta örömökről. Íme egy kis ízelítő abból, mi mindent érdemes magunkkal vinnünk. (Ha valaki nem ismerné a „kicsit part"-os viccet, a **www.pcformat.hu** címen elolvashatja.)

Laptop

Ha, Isten ne adja, a munkád a nyaralásra is magaddal kell vinned, szükséged lesz egy laptopra. Ezek az apróságok manapság már körülbelül ugyanolyan teljesítményűek, mint az asztali PC-k, vagyis munka után akár játszani is lehet rajtuk. Tulajdonképpen minden olyan játék szóba jöhet, amihez nem kell 3D kártya. A laptopok közül a Sony Vaióra esett a választásunk. Formabontó külseje miatt sok irigy pillantást fogsz begyűjteni vele.
Sony
www.sony.hu

Digitális kamera

Ha meg akarod örökíteni a nyaralás legszebb pillanatait, de nemcsak fényképeket, hanem videofelvételeket is szeretnél készíteni, egy digitális videokamera ideális útitárs lehet. Mivel a rögzítés digitálisan történik, az anyag PC-re vitele és szerkesztése könnyen megoldható. A Panasonic NVDX110 DV camcordert mindenkinek melegen ajánljuk. A csomagok között szorítsunk ennek is helyet (nem lesz nehéz).
Panasonic
www.panasonic.hu

PDA

Nyaralás közben sem kell elfe ledkeznünk otthoni ismerőseinkről, s bár az asztali PC-nk nem fér be a táskánkba, egy PDA-val (personal desktop assis tant), no meg egy adatátvitelre képes mobiltelefonnal a pihené ideje alatt is letölthetjük e-mai jeinket, sőt a webre is csatlakoz hatunk. A PDA-k közül a Palm \ lopta be magát leginkább a szívünkbe. 8 Mb-os memóriája négyszer akkora, mint a Palm V é volt, és infraport is van rajta, hogy könnyebben kapcsolatba léphessen mobiltelefonunkkal.
Palm
www.palm.com

GPS-vevő

A GPS (global positioning system) talán úgy hangzik, mintha egy másodosztályú scifi kelléktárából lépett volna elő, pedig a technológia már ma is elérhető. Egy GPS-vevőkészülék bármikor, bármilyen időjárási körülmények között és a Föld bármelyik pontján képes arra, hogy pontosan meghatározza földrajzi koordinátáidat. Oké, talán egy óceánjáró nagyobb hasznát veszi az ilyesminek, mint az átlagember a Földközi-tenger partján, de azért az sem mindegy, hogy ennél menőbb ketyere nemigen van mostanában. A GPS alapja az a 24 db, tizennyolcezer méter magasságban lévő műhold, amellyel a rendszer a Föld egész felületét belátja. A műholdak jeleit bárki fogni tudja, akinek GPS-vevője van. Csak hozzákötöd a laptopodhoz, és a mellékelt szoftver nagy pontossággal megadja, merre jársz éppen. Mi az Etak készülékét ajánljuk. A technológiáról bővebben a cég weblapján olvashatsz.
Etak
www.etak.com

WAP-telefon

Aki nem akar PDA-val bajlódni, de nyaralás közben is el akarja érni a netet, annak egy WAP-telefon a legjobb megoldás. A Wireless Application Protocol a mobiltelefonok és a net összekapcsolásának első számú szabványává vált. A boltokban már ma is többféle WAP-telefon kapható. Ezek számítógép nélkül is képesek e-mail fogadására/küldésére, azon kívül persze, hogy WAP-oldalakat is böngészhetünk velük. A Nokia 7110-es mindezek mellett még jól is néz ki.
Nokia
www.nokia.hu



MP3-lejátszó

Hiába vagyunk távol az otthonunktól, kedvenc zeneinkről a vízparton sem kell lemondanunk. Egy rakat CD és egy music center társaságában viszont nem mutatunk túl jól a strandon, de egy Rio 500-as MP3-lejátszóval már annál inkább. A készülék a Rio 300, vagyis az első hordozható MP3-lejátszó új változata. Három színben is kapható, 64 Mb memóriája van, USB-porton keresztül is csatlakoztatható és az LCD-képernyőt a háttérfénynek köszönhetően sötétben is le tudjuk olvasni. A Rio 500 kiválóan alkalmas arra, hogy unalmas útitársainkat egy időre takarékra tegyük. Órákig tudjuk hallgatni és a rázkódás sem árt meg neki (mármint a Rio 500-nak).
Diamond Multimedia
www.diamondmm.com

Dig. fényképezőgép

Ha az örökkévalóság számára is meg szeretnénk örökíteni nyaralásunk legszebb emlékeit, de állóképekkel is megelégszünk, szerezzünk be egy digitális fényképezőgépet. Az efféle szerkezetekkel kattintás után az LCD-képernyőn rögtön megnézhetjük az eredményt, és ha nem vagyunk megelégedve vele, nyugodtan letörölhetjük és exponálhatunk még egyszer. A film és a kidolgozás ára miatt sem kell aggódnunk, így annyi felvételt készíthetünk, amennyit akarunk. Utána pedig elég a PC-nkhez kapcsolni a gépet, betölteni egy képszerkesztőt, és máris eltávolíthatjuk a felesleges dolgokat, például a vörösben úszó szemeket vagy egy esetleges exbarátot/barátnőt. Ha kész, e-mailben vagy a weben keresztül bárkivel megoszthatjuk az élményeinket.
A Canon 3,3 megapixeles S20 PowerShotjában nem fogunk csalódni.
Canon **www.canon.hu**



Webkamera

Nyaralás közben az otthon maradókkal leginkább mozgóképes e-maileken keresztül tarthatjuk a kapcsolatot. Az 56K-s modemekkel bonyolított video conferencing sajnos meglehetősen kiábrándító tud lenni, bár a hamarosan remélhetőleg nálunk is teret nyerő széles sávú szolgáltatások sokat javíthatnak a helyzeten. Addig is itt van a Creative Webcam Go, amelyet elég csak lekapcsolnunk a PC-ről, és máris fényképezőgépként fog működni. 4 Mb-os memóriájában akár 150 felvétel is elfér.
Creative Labs **www.creative.com**

Fotó: Pete Canning

Nyaralás, PC, video





(1) Nyaralni voltál, süttetted a hasad a napon, megmártóztál a hűs habokban és végigjártad a környék bárjait. Digitális videokamerádat persze végig magadnál tartottad, hogy élményeiddel másoknak is eldicsekedj. Most már csak az kell, hogy a többórás anyagból valami nézhetőt csinálj a PC-n.

(2) A PC és a digitális videokamera összekapcsolásához digitális videokártyára van szükség. Mi a Pinnacle System (www.pinnaclesys.com) *Studio DV*-jéhez adott kártyát használtuk. A kamerát a dobozban talált Firewire (más néven IEEE 1394) kábellel a PC-hez kapcsoltuk, és a mellékelt szoftverrel áttöltöttük az anyagot.





(3) Áttöltéskor ügyeljünk arra, hogy a művelet ne egyszerre, hanem kisebb részletekben történjék, így ugyanis könnyebb lesz vágásokat tenni az eltérő témájú felvételek közé. Egyes szoftverek, például a *Studio DV*, automatikusan osztják jelenetekre a rögzített anyagot.

(4) Miután jelenetekre bontottuk a felvételt, ki kell választanunk, milyen átmeneteket szeretnénk látni közöttük. A videoszerkesztő szoftverek rengeteg ilyet tartalmaznak, a legegyszerűbb váltásoktól a leglátványosabbakig. Az átmenetekkel nem árt csínján bánni, mivel elvonják a figyelmet a fontosabb részekről.

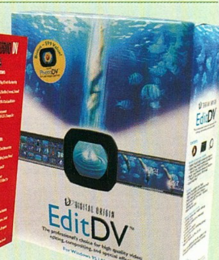




(5) Ha az átmenetekkel megvagyunk, válasszunk háttérzenét, keressünk néhány jó hangeffektet és végezzük el a feliratozást is. A feliratok persze a betűtípustól, a szöveg méretétől és színétől függően sokfélék lehetnek. Néhány jól elhelyezett hangeffekttel szintén feldobhatjuk a készülő filmet.

(6) Miután elkészültél, a végeredményt videokazettára is másolhatod, de AVI-vá, MPEG-gé konvertálva számítógépen is tárolhatod. A két utóbbi lehetőség a renderelés miatt némileg időigényesebb, úgyhogy ha kiadtad a parancsot, nyugodtan elmehetsz meginni egy sört. Mire az utolsó csepp is lefolyik a torkodon, nyári felvételeid PC-s verziója is elkészül.





Saját videofelvételeid szerkesztéséhez egy képlopó kártyára és egy videoszerkesztő szoftverre lesz szükséged. A legtöbb szerkesztőprogramhoz (pl. *Studio DV*, 93%) szerencsére kártyát is mellékelnek.



Művelt nép

A jó olvasnivaló elengedhetetlen része a kellemes nyaralásnak. Az alábbiakban négy olyan könyvről szólunk, amelyek szokatlan oldalról közelítik meg a számítógépek világát.

re:play

Szerző: Liz Faber
Kiadó: Laurence King Publishing
Megrendelhető: www.amazon.co.uk
Ár: £16 (kb. 7000 Ft)

Ez a súlyos, vastag kötet nem elsősorban a strandra való, inkább esténként, asztalra téve érdemes belenézni, de akkor viszont nagyon. A *re:play* a számítógépes játékok képi világával ismertet meg minket, így tömve van ismertebb játékok (*Quake*, *Super Mario 64*, *Carmageddon* stb.) screenshotjaival. A fotók gyakran nem is önmagukban állnak, hanem egymás mellé téve panorámaképet alkotnak vagy eseménysort mutatnak be. A képanyag kiváló, a lap aljára kerülő magyarázatokból pedig érdekes dolgokat tudhatunk meg a játékok világáról.

Idézet a könyvből: „A jövő már meg is érkezett."

March of the Machines

Szerző: Kevin Warwick
Kiadó: Century Books Limited
Megrendelhető: www.amazon.co.uk
Ár: £8 (kb. 3500 Ft)

Ezt a könyvet el kell olvasni. Nem azért, mert jó, hanem mert szánalmasan nevetséges. A szerző azzal az agyrémmel jön elő, hogy a robotok és az MI fejlesztése következtében ezek a mechanikus csodák idővel uralmuk alá fogják hajtani a világot. Warwick egyébként jelenleg különféle szerkezeteknek a saját testébe való beültetésével próbálja új alapokra helyezni a számítógép és az ember kapcsolatát. És kibernetikát tanít a Readingi Egyetemen. Ezt azért mégse kellene.

Idézet a könyvből: „Don King után szabadon: az embereknek már csak egyetlen életük van, de a nehezebb pályák még csak most jönnek."

Trigger Happy

Szerző: Steven Poole
Kiadó: Fourth Estate Limited
Megrendelhető: www.amazon.co.uk
Ár: £10 (kb. 4500 Ft)

A *Trigger Happy* a *re:play* fonalát felvéve önálló művészeti ágként mutatja be és elemzi a számítógépes játékok készítésének folyamatát. Szó esik benne a játékok megtervezéséről, működéséről, az általuk nyújtott élményről, valamint arról, hogy milyen közös vonásaik vannak a filmekkel és a könyvekkel. Némiképp túlzó megállapításai ellenére a *Trigger Happy* úttörő munka több tekintetben is, például abban, hogy a számítógépes játékokat az irodalmi kritika eszköztárát felvonultatva bírálja.
A könyvben rengeteg játékra találunk utalást, és interjút olvashatunk néhány játékfejlesztővel is.

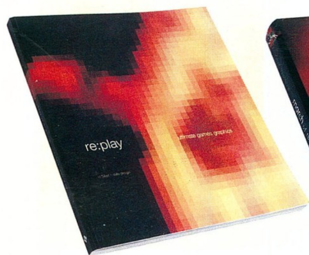
Idézet a könyvből: „Ne feledjük: a videojáték nem statikus szöveg, hanem dinamikus forma."

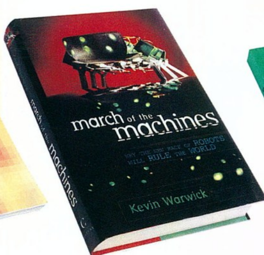
Game Design: Secrets of the Sages

Szerkesztette: Marc Saltzman
Kiadó: Macmillan Digital Publishing USA
Megrendelhető: www.amazon.co.uk
Ár: £15 (kb. 6500 Ft)

A *Secrets of the Sages* a játékkészítés folyamatával foglalkozik. A bonyolult technikai leírásoktól azonban szerencsére megkímélnek minket – a könyv inkább a kezdőknek szól, akik valamikor majd saját játékaikat szeretnék elkészíteni (egy C++-gyorstalpalóval együtt a könyv több ezer oldal lenne). A kötet érdekessége, hogy végigvezeti az olvasót a játékkészítés minden egyes fázisán. Interjúk ebben a kötetben is bőven vannak: többek között John Romero és Sid Meier osztja meg velünk a tapasztalatait.

Idézet a könyvből: „A level designer felelőssége óriási, hiszen ő teremti meg a játék vázát." John Romero, Ion Storm









Közös emlékek

① A Visto weboldala ingyenes lehetőséget biztosít arra, hogy fényképfelvételeinket barátainkkal és ismerőseinkkel is megoszthassuk, bárhol is tartózkodjanak. Látogassunk el a www.visto.com webcímre és hozzunk létre egy accountot.

② Ha az account kész, kattintsunk a Create Groups-ra, majd adjunk nevet a feltenni kívánt fényképgyűjteménynek. A csoportot megnyitva balra előtűnik a Photo Album opció. Ide az accountot használva 25 Mb-nyi fényképet tölthetünk.

③ Az Add Photos-ra kattintva a merevlemezünkről összeszedhetjük a feltölteni kívánt fényképeket. A felvételek bélyegképként jelennek meg, de rájuk kattintva teljes méretben is előhívhatjuk őket. A fotókhoz megjegyzés is fűzhető.

④ Miután a fényképalbum elkészült, az Invite Friends To This Group segítségével e-mailben rögtön fel is hívhatjuk ismerőseink figyelmét a lehetőségre. Nekik csak követniük kell az e-mailben leírt utasításokat, és máris gyönyörködhetnek a képekben.

Tenyérbe másznak

Hétágra süt a nap, fekszel a parton és koktélokkal hűsíted magad. De ez még nem jelenti azt, hogy a játékokról le kell mondanod. Íme néhány ötlet a szabadidő hasznos eltöltéséhez.

Egy viszonylag modern laptop birtokában például minden olyan játékkal játszhatunk, amihez nem kell 3D gyorsító. Ilyen például a *Half-Life*, amely szoftveres gyorsítással is fut, multitextúrázott, élmosott, derékban szűkített, mip-mappinggel potencírozott mifene hozzáadása nélkül. A látvány persze meg sem fogja közelíteni az otthoni PIII 700-unkat, így teljes egészében nem fogunk tudni belefeledkezni abba a játékba, amely nemhogy a fél, de az egész életnél is jobban néz ki, az illúzió viszont legalább megvan.

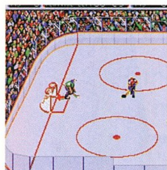
A kézi számítógépek szintén rengeteg játékot kínálnak, bármilyen típus is van a birtokunkban. Az általunk legjobbnak talált program az örökzöld *SimCity* tökéletes színekben pompázó változata, amely bármilyen eszközön működik, feltéve, hogy Palm OS 3.5 vagy ennél jobb fut rajta. Gyengébb gépek esetén sincs gond, de akkor a színekről le kell mondanunk. A *SimCity* kézi számítógépekre írt változatát 29,95 dollár (kb. 8500 Ft) ellenében bárki megrendelheti a **www.palm.com** weboldalon.

Egyszerűbb arcade játékok ingyenes demóit rengeteg site-ról le lehet tölteni. Itt 5-10 dollárért (1400-2800 Ft) rendszerint a teljes verziók is beszerezhetők. A **www.palmgear.com** címen olyan klasszikusok várnak ránk, mint a *Chess* (vagyis sakk), a *Galax* (ez ugyanaz, mint a jól ismert *Galaxians* nevű lövöldözős játék) vagy a *Donkie Kung*. A programok használata pillanatok alatt elsajátítható, és jó néhány unalmas nyári órát tudunk kellemesen eltölteni velük.

Valódi arcade élményben lehet részük azoknak, akik kedvelik a régebbi játékokat (pl. *Golden Axe, Outrun, Gauntlet, Spy Hunter* stb.), és letöltenek egy emulátort a webről. Az emulátor, ha valaki nem tudná, lehetővé teszi, hogy más rendszerre írt programokkal is játszhassunk a gépünkön. Ezek a játékok régen készültek, így természetesen az egyszerűbbek közé tartoznak. Léteznek emulátorok PlayStation és N64 programok lejátszásához is, de a használatuk jogi kérdései enyhén szólva rendezetlenek. A letölthető játékok száma ezres nagyságrendű, csak győzzük kiválogatni őket. Aki tehát egy kis nosztalgiára vágyik, nézzen szét a **www.houseofarcadia.com** címen, és vegye észre, hogy lassan felette is eljár az idő. *PCF*



Kézi számítógépekre annyi a játék, mint égen a csillag.



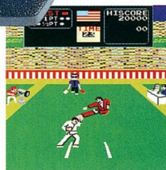
A sportjátékok mindenhol vezetik a népszerűségi listákat.



Double Dragon? Final Fight? Amit csak akarsz...



Nem egy *Soldier of Fortune*, de ez is megteszi.



Ó, azok a régi szép arcade-os napok...

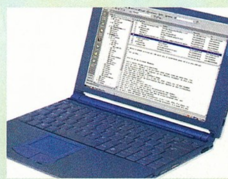
Hordozható e-mail



① A WAP-telefonok túlnyomó többségének HTML-oldalak helyett be kell érnie a WML-site-ok böngészésével, de e-mailezni szerencsére könnyedén lehet velük. És mivel az e-mail szöveg alapú, a WAP-telefonok alacsony átviteli sebessége sem jelenthet akadályt.



② A PDA-kban van ugyan mailprogram, de ez többnyire nem sok mindenre jó. Ha valami használhatóbbra vágyunk, be kell szereznünk egy külső gyártótól származó programot. Kell még egy modem is, különösen akkor, ha nincs infraportos WAP-telefonunk.



③ A laptopokba rendszerint modemet is szerelnek, de ha nincs a közelben telefoncsatlakozó, ennek nem sok hasznát vesszük. A megfelelő programmal viszont a mobiltelefonunkon is csatlakozhatunk a webre, pontosan úgy, mint egy PDA-val.

Elmúlt nyarak nyomában

A nyár nem kedvez a játékprogramok írásának, bizonyára azért, mert a legtöbb normális ember ilyenkor nem dolgozik. Ez azonban szerencsére nem jelenti azt, hogy a nyári hónapokban egyetlen valamirevaló játék sem jelenik meg. Csak vessünk egy pillantást az elmúlt évek bestsellereire, és reméljük idén is a legjobbakat.



1999: C&C Tiberian Sun
A milliók által kedvelt *Command and Conquer*-sorozat majdnem tökéletes legújabb darabja.

1998: X-Files The Game
Na jó, nem ez volt a világ legjobb kalandjátéka, de a melankolikus Mulder ügynököt és Scullyt egyszerűen nem lehet figyelmen kívül hagyni.

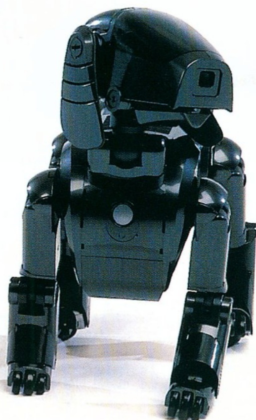


1997: Dungeon Keeper
Peter Molyneux utolsó dobása a Bullfrognál, még mielőtt átpártolt volna a Lionheadhez a *Black and White* kedvéért. Végre egy játék, amelyben a rossz oldalon kell állni.

1996: Formula One Grand Prix 2
A PC-s F1-szimulátorok netovábbja, legalábbis a harmadik rész megjelenéséig. A grafika elavultnak tűnhet, de a játékélmény egyedülálló: az olyan halvérű próbálkozások, mint az Electronic Arts-féle *F1 2000*, a nyomába sem érnek. Attól még, hogy valaki megszerzi a licencet, nem biztos, hogy ő csinálja a legjobb játékot. Számunkra sosem volt kétséges, hogy melyik a legjobb F1-program.



Fotó: Pete Canning





Egyre növekvő robotgyűjteményünk hetekre elszédítette a *PC Format* stábját. A robotok és az újságírók nem férnek meg egy helyen.

Robotok évadja

Kiszorítanak minket a munkahelyünkről, most pedig már az otthonunkba is beszivárogtak. De vajon mennyibe kerül ez nekünk? Ezennel kikezdjük a robotika alaptörvényeit...

NEM TUDSZ EGYSZERRE PORszívózni, a gyerekekkel játszani és a konyhában nassolni? Akkor ideje szusszannod egyet és beszerezned egy robotot, hogy megcsinálja helyetted. Gyerekkorod bádogfejű hősei íme valósággá válnak: a robotok már itt vannak köztünk, és hamarosan te is megtapasztalhatod, milyen olajozottan zajlik az élet az automatizált háztartásban.

Robotok hajnala

Hosszú évekig csak a képzeletünkben éltek robotok, most viszont valósággá váltak, egyetlen pillanat alatt meghódítva az ifjabb, lustább generáció szívét és pénztárcáját. Míg a nyolcvanas éveket a szőke ciklonok és a PC előretörése jellemezte, a kilencvenes években a fiúegyüttesek és az internet hódított, addig 2000 már a robotok világa. Sajnos azonban robot rokonainkkal van egy kis probléma. Nem egészen olyanok, mint ahogy elképzeltük. A képregények és a scifi újságok, rémregények elfelejtették közölni, hogy a „robot" szó nem szükségképpen mechanikus karokkal felfegyverzett szörnyeteget jelent. Mert bennünket nem azok a rozsdás gépek érdekelnek, amelyek naphosszat csak autóalkatrészeket pakolnak össze, hanem azok, amelyek helyettesíteni tudják háziállatainkat, vagy szükség esetén a nagyit is.

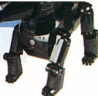
Mikrobik

Az első, már sokak által ismert robotnak a BigTrak tekinthető. Az MB holdjáróját egyszerű utasításokkal be lehetett programozni arra, hogy mozogjon, forduljon, és esetleg ellenséges közegben fénysugarakat lődözzön szerteszét. BigTrak gyilkos robotjának volt egy különleges tulajdonsága is: billenős platójával egyik szobából a másikba tudott szállítani valamilyen kisebb csomagot. Bár nem volt lába, és a mosogatásban vagy a krumplipucolásban sem tudta magát kellőképpen hasznosítani, a legtöbb gyerek vele ismerte meg a robot fogalmát. A távolság és a kanyarok pontos belövése gondot jelentett, de szerencsére a *Logo* nevű programmal (www.logo.com) már pontosan megtervezhetjük a BigTrak mozgását, így akár a mezőre is kiküldhetjük barangolni.

Napi robot

Mára már olyan népszerűek lettek a robotok, hogy gyermekünk játékai hamarabb fognak velünk csevegni, mint ők maguk. Még a jó öreg Lego is átment androidba: a legújabb Lego Mindstormsból PC-vel irányítható játékszerek állíthatók össze. A Robotic Invention System ára kb. 70 000 Ft, és a több mint 700 kockából a legelképesztőbb mechanikus dolgok eszkábálhatók össze. A legelmésebbeknek már egyszerűbb fénymásolót és darut is sikerült összehozniuk.

Ennél jóval fejlettebb és drágább a Sony AIBO-ja. A japán cég robotkutyája rengeteget szerepel a tévében, és a közönséget is sikeresen meghódította. Azon szerencsések, akiknek megadatott egy ilyen kutyuli, megállás nélkül áradoznak róla. Ami bennünket illet, nos, kicsit másként vélekedtünk. Amikor végre egy egész héten át pesztrálhattuk AIBO kutyust az irodánkban, rádöbbentünk, hogy csak beetetés az egész. A 16 Mb memória, a 64 bites RISC processzor, a sztereó mikrofon és a színes CCD-kamera ellenére ennek a majd 900 ezer forintos kutyusnak annyi esze van, mint egy döglött hintalónak. Folyamatosan a falnak ütközik, és úgy kapar a lábával, mint egy reumás nyugdíjas. ▸



Robotőrület

Noha AIBO-nak nem sikerült felvillanyoznia bennünket, vannak, akik már a robot szó hallatán is elvesztik a fejüket. Az igazi robotmániások arról álmodnak, hogy robotokkal bújnak ágyba, barátnőik pedig felhúzhatós babaként csábítják el őket. Az **alt.sex .fetish.robots** newsgroup (**www.asfr .com**) éppen nekik való: kitűnő „tárháza a témához kapcsolódó fantáziálásoknak, történeteknek és illusztrációknak". Ahogy a newsgroup egyik levelezője mondja: „felkorbácsol a hang monotóniája". Ez és a többi hasonló site telis-tele van hiányos páncélzatú robothölgyek képeivel, amint éppen a felhúzókulccsal játszadoznak vagy merev mozdulatokkal táncolnak.

Az androidőrültek csak a mechanikus szerkezetektől jönnek lázban, vagyis a virtuális robotok világában nem tudnak mit kezdeni csavarhúzójukkal. Az internet robbanásszerű növekedésével még a Stephen Hawking-i kvalitásokkal bíró zsenik sem tudnak lépést tartani, ezért ne csodálkozzunk, ha nem tudunk mindent figyelemmel követni. Éppen emiatt jöttek létre azok a szoftverbotok, amelyek elvégzik helyettünk a web átböngészését. Így aztán ha a legolcsóbb CD-t vagy könyvet akarjuk megtalálni, rögvest hozzájuk fordulhatunk. Vásárlásunkat olyan népszerű shopping botok segítik, mint pl. a Shop Genie (**www.shopgenie.co .uk**), a MySimon (**www.mysimon .com**) vagy a ShopSmart (**www.shop smart.com**).

Míg az efféle botok a vásárlást könnyítik, addig mások az internetezést teszik szórakoztatóbbá. A beszélgető botok olyan szoftverprogramok, amelyeket chatroomokba helyeznek el, ahol kommunikálni lehet velük. A 20q nevű (**www.20q.net**) barkochbajátékban a webböngésződ segítségével épp egy ilyen beszélgető bottal csevegészhetsz, és magad ítélkezhetsz a mesterséges intelligencia fejlettségéről. Persze a chatroomokban megszokott szövegeket ismerve meglehetősen nehéz megmondani, hogy a túloldalon bot vagy élő ember válaszol – még akkor is, ha a feleletek csak összefüggéstelen betűhalmazok. A legtöbb PC-felhasználónak természetesen a *Quake 3* és az *Unreal Tournament* botjai csengenek ismerősen. Ezek tulajdonképpen aprócska programok, amelyek adott helyzetekben adott módon viselkednek.

BigTrak



Ami a felhajtást illeti, AIBO vitathatatlanul maga mögé utasította a BigTraket. Pedig a nyolcvanas években rengeteg gyerek töltötte értékes percéit azzal, hogy ezt a szobafelderítő robotot programozta. A tévés reklámok házi teherszállítóként dicsőítették, hangsúlyozva, hogy a BigTrak szobáról szobára cipeli az ételt-italt. Mint az már lenni szokott, mára a nosztalgia valóságos kultuszt épített e szobapincér köré az interneten. Gond nélkül rábukkantunk egy példányra az eBay (**www.ebay.com**) aukciós site-ján, és a rajongók is meglepően sok weboldallal jeleskednek. Még BigTrak-gyűjtők számára fenntartott oldalt is találtunk (**www.lavalamp.demon.co.uk/bigtrak/ intro.htm**). A gyerekek annak idején egészen egyszerű programokat pötyögtek be a gépbe: menj előre, fordulj meg, majd lőj a lézerfegyverrel. Az már jóval nagyobb hozzáértést igényelt, hogy a távolságot, a fordulás szögét és a megállás pontos helyét is helyesen mérjék be. Alig teltünk el a kis csodagépünkkel itt a kiadóban, máris elkészült egy lista, melynek alapján a *PC Format* szerkesztőségének minden egyes tagja – ülőhelyétől függetlenül – megtalálta azt a mozgássorozatot, amelynek segítségével asztaltól asztalig küldözgethette a BigTraket. Ahogyan azt a robot tervezői is megálmodták. Háromszoros éljen Bob Gregsonnak, aki csak úgy elküldte nekünk ezt a játékszert. Egy időre le is vagyunk kötve.

Mama kedvence

A robotok világa nem csupán az internetes oldalak és a háziállatokra allergiás kisgyerekek számára tárta szélesre virtuális kapuját: a Dyson cég találmánya, a DC-06-os porszívó mindenkit megőrjít. Ez a 2000 angol fontba (kb. 860 000 Ft) kerülő takarítógép maga a megtestesült mesterséges intelligencia, egy halom érzékelővel megfűszerezve. Teljesen önállóan barangolja be a takarítani kívánt szobát és minden apró zugot kitisztít. Bonyolult navigációs módszerei vannak a tájékozódáshoz, így az akadályokat gond nélkül kerüli ki, sőt azt is megjegyzi, hogy mely részekkel készült már el. Először is keres magának egy sarkot vagy falat, majd módszeresen körbe haladva sasszézik a szoba közepe felé. Okos kamerái segítségével az asztalokat, a háziállatokat és a gyerekeket is ki tudja kerülni. Ha ez az automata házirézi úgy érzi, ember van a közelben, lelassít, míg a szabad tereket újra nagyobb sebességgel járja be.



A karosszékturizmus kedvelői is rázoomolhatnak a kinti világra.

Körkép

A legsokoldalúbb robotokat számítógépünkhöz is csatlakoztathatjuk, hogy aztán pusztán egérkattintások útján irányítsuk őket. Felejtsd el a joysticot, az egeret vagy a pedált, egyik sem érhet a Canon VC-C3 Communication Camera nyomába. Tulajdonképpen egy webkamerarobotról van szó, ha létezik ilyen egyáltalán, mármint ezen az egyen kívül. Egyébként a Ministry of Sound (**www.minis tryofsound.co.uk**) és a Millennium Bridge (**www.mbridge.ft.com**) is ezt használja, így lehetővé teszik, hogy az oldalaikra látogatók kezükbe vegyék az irányítást, és a saját szemükkel kövessék a látványt. A felhasználók virtuális sorban állva várják ki, mikor vehetik át végre az irányítást a kamera felett, de ha elég türelmesek, akár zoomolhatnak is az eléjük táruló képre. Maga a szerkezet meglehetősen viccesen néz ki, ráadásul az 1232 angol fontos (kb. 530 000 Ft) árcédula se semmi, de az se, ahogy installálás után a barátaink a monitorra szerelt robotszem segítségével körbehordoz-



Kevin Warwick, a kibernetika guruja. Robotszemmel nézve van még mit javítani rajta.

Canon VC-C3

A Canon találmányát, a webcamrobotot bárki könnyedén irányíthatja, feltéve, hogy van számítógépe és internetes kapcsolata. A kamera Windows 95, 98 és NT-kompatibilis, ára pedig 1232 angol font (kb. 530 ezer Ft). Eredetileg távoktatáshoz és videokonferenciák lebonyolításához fejlesztették ki, így aztán elképesztően sokféle szögben és helyzetben elfordítható, sőt panorámafelvételek készítésére is alkalmas. A WebView Times Square kamerája (www.x-zone .canon.co.jp/WebView-E/) és számos egyéb weboldal a VC-C3 kamerát és annak irányító szoftverét használja a szolgáltatásához, így a site látogatói teljesen szabad kezet kapnak a megfelelő nézőpont kiválasztásában. A szoftvernek része az is, hogy ha egyszerre több szörfös szeretné átvenni a robot irányítását, sorba állítja őket, és egy embernek csupán két percet ad a manőverezésre. A többiek ezalatt székükben hátradőlve élvezhetik a látványt.



Férfiálmok netovábbja



A híres DC-06. Ez az okos porszívórobot annyira érdekes találmány, hogy szinte kár a szőnyegre pazarolni. Boltokban még nem kapható, egyelőre csak néhány háztartáshoz jutott el kipróbálásra, de ha kereskedelmi forgalomba kerül, minden bizonnyal legalább 2500 angol fontot kóstál majd (kb. 1 100 000 Ft).

A Dyson cég legújabb modelljét évekig fejlesztették. Csak leteszed a padlószőnyegre, kiválasztod a sebességet, és már meg is kezdi szobád feltérképezését, hogy minden részletet elraktározhasson a memóriájában. Több mint 50 külső érzékelő segíti, és ha kell, forog, kanyarog, csak hogy megbirkózhasson a környezettel. A védjegyzett „Spiral Cleaning Path"-technológia segítségével porszívónk a fal mentén indul el, majd spirálban mozogva halad a szoba közepéig, és kérésre azt is megmondja, éppen hol tart.

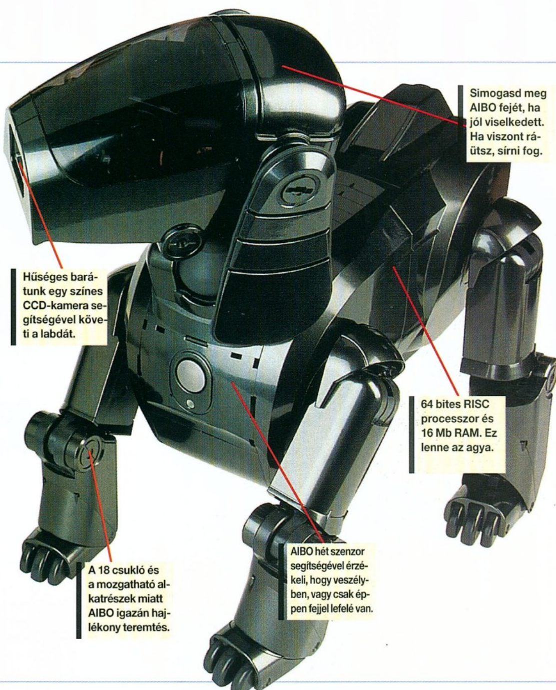
Ha megtetszett a dolog, csatlakozz te is a majd' ezer emberhez, akik elküldték megrendelésüket a Dyson websitejára (**www.dyson.com**).

AIBO

Amikor a *PC Formathoz* végre megérkezett a Sony cég AIBO nevű kutyusa, hatalmas tömeg verbuválódott össze, mert mindenki kíváncsi volt az öleb ébredésére, első fejrázására és reszketeg lépéseire. Vadidegen emberek csatlakoztak hozzánk, és ámulva-bámulva figyelték a jelenséget. A kívülállók akár valamiféle druida szertartásnak is vélhették a csődületet. Csak egyetlen ember akadt, az is a *PC Format* szerkesztőségében, aki nem volt hajlandó érdeklődést mutatni. „Ez nem is igazi kutya" – vetette oda renitens munkatársunk fanyar mosollyal. A többiek mindenesetre lelkesen mutogatták körbe új társunkat. A főszerkesztőt például annyira elragadta a hév, hogy sikerült is a kutyust egy piros labdával végre-valahára lecsalogatnia az asztalról. Ennek az lett a vége, hogy 2000 fontos játékszerünk lemmingszerű ugrást mutatott be, melybe sajnos beletörött a farka.

Az AIBO orrába épített CCD-kamera leginkább a piros színtől jön lázba. Ha megveregetjük a fejét, amiért olyan ügyesen észrevette a piros labdát, akkor ezzel elméletileg arra is megtanítottuk, hogy játszani kezdjen vele. A mi vendégünknek sem kellett sok idő, és már gyakorlottabban vezette a labdát, mint profinak nevezett futballistáink. Ha azonban a fény nem volt megfelelő, nem ismerte fel a labdát, néha pedig egész egyszerűen nem volt kedve játszani. AIBO egyik legjobb húzása az, amikor átfordul és feláll, ha a hátára vagy az oldalára fekteted. Ezzel garantáltan lenyűgöztük az összes barátot, rokont és kisgyereket – különösen akkor, ha a kutyus addig mást se csinált, csak a falnak ütközött.

A robotkutya újabb trükkökre lesz képes, ha további vezetékeket, hardvereket és szoftvereket építünk bele, az agyát pedig a számítógépünkre csatlakoztatjuk. Mindent együttvéve azonban, néhány hét kutyázás után az a véleményünk, hogy 2000 fontot messze nem ér meg. A Sony állítja, hogy AIBO néhány hét alatt felnőtté érik, ám szerintünk ez csak mentség arra, hogy az állatka agyát nem veti szét az intelligencia. Hmm. Mert igaz, ami igaz: AIBO nekimegy a falnak, fennakad a bútorokon, és közel sem teszi azt, amit egy ilyen drága ebtől elvárna az ember. Nem hozza vissza az eldobott botot, és nem bújik ki a bőréből a sétáltatás szó hallatán. Minden hűhó és dicsőítő újságcikk ellenére AIBO nem más, mint költséges és felesleges pénzkidobás. Legfeljebb arra jó, hogy valamilyen indokkal felcsalogassuk a lányokat a lakásunkra. www.aibo.sony.com



zák tekintetüket a nappalinkon. Ezen felbuzdulva mi is terveket szövögettünk arra nézve, hogy a weboldalunkra (www.pcformat.hu) csatlakoztatunk egy kamerát, hiszen így az olvasók kedvükre méregethetnének bennünket munka közben, ám sávszélességi és emberiességi szempontok miatt letettünk ígéretesnek tűnő tervünkről.

Kibersebészet

Természetesen még messze vagyunk attól, hogy a robotok átvegyék előbb az életünk, majd az egész világ irányítását, de pillanatnyilag senki sem tudhatja előre, hogy mire lesznek képesek. A gépek már most is rengeteg dologban felülmúlják az embert, és ez egy brit professzort máris messzemenő következtetés levonására késztetett: ha már nem tudjuk őket lepipálni, jobb, ha csatlakozunk hozzájuk. Kevin Warwick, a Readingi Egyetem kibernetika oktatója a saját magán végzett – meglehetősen bizarr és ellentmondásos – kísérleteknek köszönhetően már korábban elnyerte a „kiborgprofesszor" címet, és tavaly szinte minden újság címoldalára felkerült azzal, hogy a karjába ültetett egy mikrochipet, és hónapokon át ezzel irányította háztartási gépeit, no meg lakása világítását.

Idén nyáron Warwick tanár úr újabb bizarr kísérletet akar végrehajtani, az utolsó határt is áthágva ember és gép között. Úgy tervezi, hogy agyát

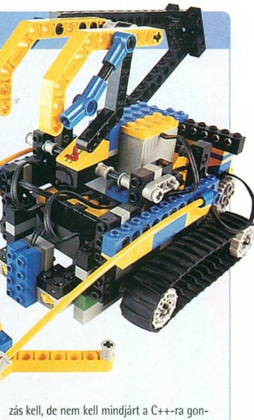


Attól félünk, hogy C3-PO forog a sírjában...

számítógépre kapcsolja, vagyis az idegrendszere által küldött jeleket a komputerrel felveszi, majd visszajátssza, hátha a korábbi érzéseket így újra át tudja élni.

A Warwickéhoz hasonló kísérletek és a Sony AIBO-technológiája lassan már arra késztet bennünket, hogy elképzeljük, milyen is lenne a robotok irányította világ. Hiába néz az ember reggeltől estig gyilkos robotok egymás közötti háborúiról szóló filmeket, a tény attól még tény marad: a robotoknak még sok főzeléket kell enniük. A kezdeti lelkesedés ellenére kiderült, AIBO csak egy esetlen kölyökkutya, és tíz az egyhez, hogy Dyson porszívója sem tud a lépcsőkkel megbirkózni. A robotok évadja azonban el fog érkezni, de ehhez még vagy 10-20 évet várni kell. A fentiekben bemutatott szerkezetek mindenesetre sejtetik, hogy igen érdekes és költséges kalandnak nézünk elébe. PCF

Lego Mindstorms



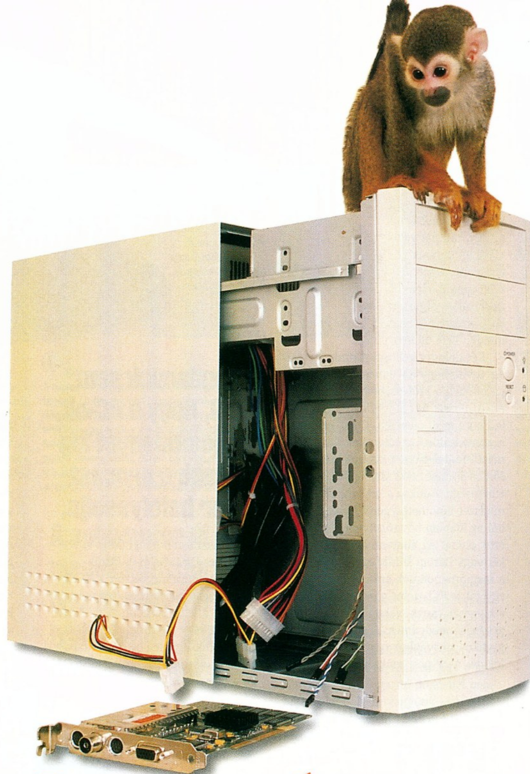
A Lego Technics legújabb fejlesztése a Lego Mindstorms. A 160 angol fontba (kb. 70 000 Ft) kerülő csomag lehetővé teszi, hogy a gyerekek valóságos robotsereget építsenek a pár száz műanyag motorból és kerékből. A Lego Mindstorms az a típusú játék, amit ha meglát az ember, rögtön azt kívánja: bárcsak az ő gyerekkorában is kapható lett volna.

A Mindstorms a Lego RCX nevű, programozható számítógépére épült. Ez nem más, mint egy nagyobb építőkocka, amely rengeteg kapcsolódási lehetőséget rejt magában. Ide fény-, mozgás- és érintésérzékelőket csatlakoztathatunk, és olyan droidokat eszkábálhatunk össze, amelyek a végén még nálunk is jobban alkalmazkodnak a környezethez.

A Lego Mindstorms tehát pusztán csak egy bonyolult játékszer, ám a Massachusetts Institute of Technology (MIT) szakembereinek így is felkeltette az érdeklődését. Nekik köszönhetően a használati utasítás már bonyolultabb androidok összeállítását is tartalmazza. Ha már eleget bíbelődtél a kockákkal, és sikerült is összeraknod valamilyen szerkezetet, ideje életet lehelni belé. Ehhez már programozás kell, de nem kell mindjárt a C++-ra gondolni. A Lego RCX programnyelve a jelöld-ki-és-kattints-rá elven működik, így némi pötyögés után a Mindstorms infravörös távirányítójával máris a robotodba táplálhatod az utasításokat.

A Lego útbaigazításait követve mi is pillanatok alatt összedobtunk egy-két kockalényt, amelyek az íróasztalunkon megtelepedve leginkább a tolltartó és a papírnehezék automatizálásában vállaltak úttörő szerepet. www.legomindstorms.com

A Zűrmajom földi leszármazottja újabb részegységet nézett ki magának a *PCF* PC-be való beépítés céljából.



Csináld magad!

Mi az: pénzt takaríthatsz meg vele és a barátok között is népszerűbb leszel? Talpas Symphonia? Nem: saját készítésű PC.

A KÖVETKEZŐ PC-D JÓVAL OLCSÓBB LESZ, MINT AZ ELŐZŐ, ÉS a működését is jobban fogod érteni, arról nem is beszélve, hogy minden szempontból meg fog felelni az igényeidnek. Hogy miért? Mert te magad fogod megépíteni. Nem kell hozzá más, csak elegendő pénz, egy csavarhúzó és néhány óra szabadidő. Új géped pontosan olyan lesz, amilyennek elképzelted, és ha volt otthon Legód, már szinte túlképzettnek számítasz a PC-építéshez.

Na jó, ennél azért valamivel nagyobb szakértelemre lesz szükség, de akkor sem kell a dolgot ahhoz hasonlítani, mintha mondjuk neked kellene beépítened a Taj Mahal tetőterét. A PC-építés némi egyszerűsítéssel élve csupán annyiból áll, hogy kiválasztod a megfelelő alkatrészeket, összeilleszted őket, áram alá helyezed az egészet és imádkozol, hogy elinduljon. Meglásd, így gyorsabban és olcsóbban fogsz hozzájutni álmaid gépéhez, mintha a szaküzletben próbálkoznál. A művelethez nincs szükség sem sebészi kézügyességre, sem fehér kabátra, sem mélyenszántó hardverismeretekre, legfeljebb egy kis bátorságra, na meg arra, hogy figyelmesen elolvasd az alábbi cikket.

Mindent = semmit

A PC-építést kezd azzal, hogy leülsz, és pontosan meghatározod, mire fogod használni az új gépet. „Mindenre" – mondják ilyenkor sokan, újabb lépéssel kerülve közelebb ahhoz, hogy túl jó, vagy túl rossz gépet vegyenek maguknak. A PC-k felépítésükből adódóan valóban sokféle feladatot el tudnak látni, így ha a sajátunkat tervezzük megépíteni, célirányosabbnak kell lennünk a beépítésre szánt alkatrészek kiválasztásában. A következő oldalakon összeszerelt gépet elsősorban játékra fogjuk használni. Természetesen nem vettük meg mindenből a legdrágábbat, de arra azért ügyeltünk, hogy a *Quake 3*-hoz hasonló teljesítményigényes programok gond nélkül fussanak rajta. ▶

Ha volt otthon Legód, már szinte túlképzettnek is számítasz a PC-építéshez.

Fotó: Gavin Roberts



Processzor
AMD Athlon 600MHz
49 000 Ft + ÁFA

Talán mondanunk sem kell, hogy a PC-nk teljesítményét leginkább a processzor fogja befolyásolni. Egy gyors CPU nem old meg minden sebességgondot, viszont ha a processzor régebbi darab, hiába cserélünk ki minden mást, gépünk lomha marad.

A CPU-k versenyében csupán két gyártóra, az Intelre és az AMD-re érdemes figyelnünk. Mi az utóbbit választottuk, és másoknak is ezt ajánljuk. Az AMD Athlon körülbelül 25%-kal olcsóbb, mint az azonos órajelű Pentium III, miközben a sebességükben nincs számottevő különbség.

Hosszú gondolkodás után a 600 MHz-es Athlonra esett a választásunk. Csábító volt az egyharmaddal többe kerülő 700 MHz-es darab is, a 800 MHz-es viszont már háromszor annyiba kerül, mint az általunk választott 600 MHz-es, ami azért túlzás.

Alaplap
Microstar K7 Pro ATX
38 900 Ft + ÁFA

Miután a processzorral végeztünk, nézzünk körül az alaplapok között. Elismerjük, hogy ez nagyjából annyira érdekes, mint az eunuchok szexuális élete, de nem szabad elfelejtenünk, hogy PC-nk minden alkatrésze az alaplaphoz kapcsolódik. Gondoljunk rá úgy, mintha valami drága humuszréteg lenne, amely, mint tudjuk, elengedhetetlen ahhoz, hogy szépen fejlődjék minden belé ültetett virág...

Két dologra kell figyelnünk. Az egyik, hogy az alaplapnak támogatnia kell a processzor fajtáját. Az Athlonok ún. Slot A tokozásúak (a Pentium III ellenben Slot 1-es), így a szintén Slot A-s Microstar K7 gond nélkül fogadni tudja őket. A másik fontos szempont az alaplap upgradeelhetősége. Amikor a reklámokban egy rendszer bővíthetőségéről írnak, igazából az alaplap bővítőhelyeinek számát értik alatta. Az általunk épített gépbe két vagy három DIMM-slotot akartunk a memóriamodulok számára, továbbá egy rakás PCI-slotot a grafikus és a hangkártyának, valamint az esetleges belső modemnek. A modernebb grafikus kártyákhoz egyébként egyre inkább AGP-port szükséges.



Főemlős barátunkat annyira felbőszítették dzsungelista vicceink, hogy elhatározta, saját pályánkon vesz rajtunk revánsot.

Füles

Szerelés előtt és közben érintsd meg a PC házát vagy a radiátort, nehogy kisüsd az alkatrészeket. Még jobb, ha beszerzel egyet a profi szerelők által használt, statikus feltöltődés ellen védő csuklópántok közül.



Memória
128 Mb RAM
28 000 Ft + ÁFA

A memóriapiac még a balatoni jégkrémárusok forgalmánál is nagyobb változékonyságot mutat. Egyszer az egekbe szökik a memóriamodulok ára, máskor meg hétről hétre kevesebbe kerülnek. A cikk írása idején a RAM árak ismét mélyponton voltak, így mindenképp érdemes alaposan bevásárolni. A memória mérete legalább olyan fontos, mint a processzor teljesítménye. A *Quake 3 Arena* 64 Mb alatt nagyon gyászos teljesítményt mutat, 128 Mb RAM mellett viszont mintha megtáltosodna. Ne feledjük, hogy ha a szükségesnél kevesebbet veszünk, minden egyes újabb memóriavásárlásnál lefoglalunk egyet az értékes DIMM-slotok közül.

Mondanunk sem kell, hogy a PC-nk teljesítményét leginkább a processzor befolyásolja.

Az általunk megcélzott 128 Mb-os modult a Crucial Technologynál találtuk meg a legkedvezőbb áron. A márkajelzést vagy a származási helyet nem vettük figyelembe, mivel tapasztalataink szerint ez nem sokat befolyásol a teljesítményen.

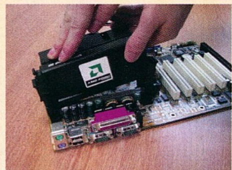
Grafikus kártya
Creative GeForce Annihilator Pro
73 000 Ft + ÁFA

Három-négy évvel ezelőtt még nem kellett a megfelelő 3D kártya kiválasztásával töltenünk az időnket, ma viszont már ez az egyik legnagyobb körültekintést igénylő feladat. A 3D gyorsítók és a 3D-s lövöldözősök száma az elmúlt években exponenciálisan növekedett. Ma már ott tartunk, hogy a PC 3D kártya nélkül olyan, mint a Legyen Ön is milliomos! Vágó István nélkül. De melyiket válasszuk a sok közül? Megint nem a legdrágább megvétele a célunk, de ha elsősorban játszani szeretnénk

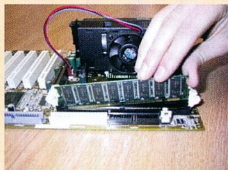


Szakértelmét ezer mester is megirigyelné. Hegeszt, forraszt, üt, vág, csavar, de nem anyát...

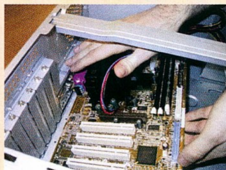
Chipette csapat



① A processzor behelyezése
Beértünk hát a célegyenesbe. Előttünk van minden részegység, most már csak számítógépet kell csinálni belőle. Először felerősítettük a ventillátort az Athlon oldalára, majd becsúsztattuk az egészet az alaplapon lévő foglalatba. A ventillátornak rögtön kerestünk is egy közeli csatlakozót, ahonnan majd az áramot kapja. Ugye hogy nem kellett a forrasztópáka?!



② RAM-ta-RAM-ta-RAM
Ezután a RAM-modult tegyük helyre. Ez talán még a processzor behelyezésénél is könnyebb. Csak vissza kell hajtani az alaplapon található rögzítőket, majd becsúsztatni a modult a fekete DIMM-slotba. Ügyeljünk arra, hogy a RAM-on lévő bevágás jó oldalra kerüljön (ez a slotot megvizsgálva könnyen eldönthető). Jöhet a következő!



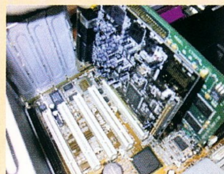
③ Az alaplap beillesztése
Miután a két legfontosabb alkatrész már békésen pihen az alaplap szilíciumkebelében, ideje helyére tenni magát az alaplapot is. A különféle házakba más-más módon kell becsavarozni őket, ezért előbb olvassuk el a használati utasítást. Mozgassuk az alaplapot úgy, hogy a csavarok helye mindenütt passzoljon. A képen jól látható, hogy helyezkednek el a fehér PCI-slotok a ház hátsó kiképzéséhez képest.

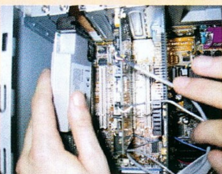


④ Szerencsés lapjárás
Ezután a GeForce Annihilator beszerelése következett. Kicsavaroztuk a ház egyik hátsó védőlemezét, behelyeztük a kártyát az ennek megfelelő slotba, majd az előbb kivett csavarral rögzítettük. A védőlemezt érdemes megtartani, hiszen az ember sosem tudja, mire lesz még jó pont egy ilyen védőlemez. És amikor végre jó lenne, hogy fogjuk sajnálni, ha kidobtuk!



Finom hangolás









⑤ A hangkártya beszerelése
Ha már amúgy is a PCI-slotokkal foglalkozunk, miért ne szerelnénk be a hangkártyát is? A Soundblaster Live! behelyezése most már aztán tényleg egyszerű kell hogy legyen: csavar ki, védőlemez le, kártya be, csavar be, pontosan úgy, mint az előbb. A hangkártya és a 3D gyorsító között kihagytunk egy helyet, nehogy interferencia lépjen fel közöttük.

⑥ Modem
Kezd a dolog egy kissé unalmassá válni. A modemre is az előzőek vonatkoznak – legfeljebb csak annyival izgalmasabb a dolog, hogy ezt inkább az alsó slotok valamelyikébe tettük, hogy amikor a házat felállítjuk, a telefonzsinórnak ne kelljen az összes többi zsinórón átvergődnie. Erre azért van szükség, mert a házat felemelve vagy hátul kotorászva a telefonkábel könnyedén kibújhat a helyéről.

⑦ Floppy, hippi, Cappy
Ezúttal gépünk legolcsóbb alkatrésze következik. Kitörtük a ház elején a meghajtóhelyet védő műanyaglemezt, elölről becsúsztattuk a meghajtót, majd bedugtuk a floppy csatlakozóját az alaplap FDD-slotjába. A házhoz mellékelt, a floppymeghajtó eltakarására szolgáló védőborítást eltávolítottuk, elsősorban azért, mert nem szeretjük az ilyen puhány megoldásokat.

⑧ Gigantikus méretek
Miután a floppymeghajtó és a PCI-hardverek a helyükre kerültek, fordítsunk némi figyelmet a merevlemezre is. Az általunk választott típus kevéssé meglepő módon 3,5-es méretű, így pontosan illeszkedett az egyik meghajtóhelyre. Ha a merevlemez a helyére került, rögzítsük stabilan a házhoz. A mellékelt IDE-kábel egyik végét a merevlemezbe, a másikat az alaplap elsődleges IDE-slotjába dugtuk.

a géppel, ezen a téren nem tehetünk engedményeket. Nem lenne a nevünk *PC Format*, ha a magas frame rate-nél, a 32 bites színmélységnél, a látványos textúráknál és a nagy felbontásnál kevesebbel is beérnénk.

Spórolás céljából választhattuk volna a tavalyi évben még szép eredményeket elért 3dfx Voodoo3-at, de idén ugyanez a teljesítmény már nem elég. Miután visszaemlékeztünk az előző havi Szupertesztünkre, rögtön rájöttünk, hogy a Creative GeForce 256 Annihilator Prónál aligha fogunk megfelelőbbet találni. Messze nem ez a legolcsóbb kártya (sőt), de 32 Mb-os DDR (double-data rate) RAM-jának köszönhetően magasabb fps-t és nagyobb felbontást produkált, mint a riválís termékek túlnyomó többsége. Remélhetőleg még jó darabig nem fog elavulni.

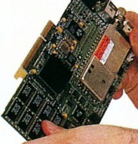
Hangkártya
SBLive! Player 1024
24 000 Ft + ÁFA

Az alkatrészek kiválasztásakor rendszerint sokat ingadoztunk a konkurens termékek között, de amikor a hangkártyára került a sor, gondolkodás nélkül a SoundBlaster



A subwoofer új megvilágításba helyez néhány mélyebb hangú fegyvert a *Quake 3*-ban.

Live! Player 1024 mellett tettük le a voksunk. A Creative Labs, a SoundBlaster márkanév tulajdonosa már sok éve élő bizonyítéka annak, hogy a minőségi termékek nem mindenképpen kerülnek sokba. A Player 1024-nek elképesztően kedvező az ár/teljesítmény aránya. Ahogy a név is sugallja, elsősorban játékkártyáról van szó, tehát a profi termékeknél kötelező MIDI-s hókuszpókuszokra itt ne számítsunk. EAX (Environmental Audio Extensions) viszont van, és nem is akármilyen! Mindegy, hogy milyen játékkal játszunk, a Player 1024 térhatású hangja megsokszorozza az élményt.



Hangszórók
Creative PC Works CSW100
11 000 Ft + ÁFA

Most, hogy már van egy jó hangkártyánk, hangszórókat is választanunk kell hozzá. A régebbi rendszerek obligát PC-s hangszórói legszebben szóló CD-inket is hallgathatatlan vinnyogássá változtatták, ezért aztán úgy döntöttünk, valami igazán dögösnél nem adjuk alább. Nem vagyunk kimondottan vájt fülűek, vagyis nem itt akartuk elkölteni a máshol megspórolt pénzünket.

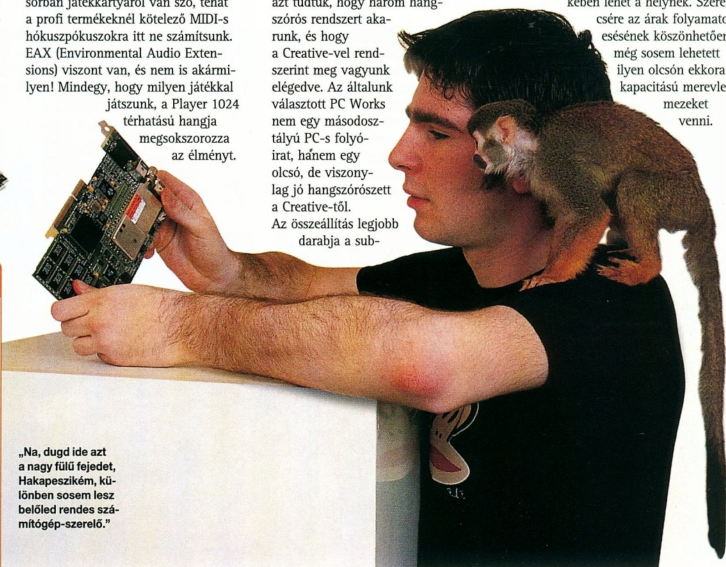


Surrounddal és egyéb extra lehetőségekkel nem foglalkoztunk, csak azt tudtuk, hogy három hangszórós rendszert akarunk, és hogy a Creative-vel rendszerint meg vagyunk elégedve. Az általunk választott PC Works nem egy másodosztályú PC-s folyóirat, hanem egy olcsó, de viszonylag jó hangszórószett a Creative-től. Az összeállítás legjobb darabja a subwoofer, amely garantáltan új megvilágításba helyez néhány mélyebb hangú fegyvert a *Quake 3*-ban.

Merevlemez
Quantum 17.2Gb
35 300 Ft + ÁFA

A közelmúltban az IBM és a Maxtor is kihozta a maga 70+ Gb-os modelljét, tehát a plafon itt is szinte a csillagos ég. Na de akkor mekkora az „ideális" merevlemez méret? A *Quake 3* teljes telepítés esetén 530 Mb-ot foglal, és ha az ember szorgalmasan kipróbálgatja a *PC Format* lemezmellékletén szereplő játékdemókat, hamarosan szűkében lehet a helynek. Szerencsére az árak folyamatos esésének köszönhetően még sosem lehetett ilyen olcsón ekkora kapacitású merevlemezeket venni. ▶





„Na, dugd ide azt a nagy fülű fejedet, Hakapeszikém, különben sosem lesz belőled rendes számítógép-szerelő."

Füles

A szerelés megkezdése előtt készítsük elő a szükséges szerszámokat. Egy jó csavarhúzóra mindenképpen szükségünk lesz. A Victorinox által gyártott Cybertoolban sok más mellett ez is helyet kapott (**www.victorinox.ch**).







Nagyképernyős gondok









9 DVD-díva
A ház elején a legfelső műanyag védőlemezt kipattintva helyére tettük a meghajtót, majd a hátához egy IDE-kábelt csatlakoztattunk. A kábel másik végét az alaplap másodlagos IDE-portjába dugtuk, majd a használati utasításnak megfelelően a mellékelt audiokábelt is a meghajtó hátához csatlakoztattuk. A ház fehér tápkábeleinek egyikét szintén összekötöttük a meghajtóval.

10 Húzd meg jobban!
Tudod te, milyen érzés az, amikor az NBA-albumból hiányzó utolsó kosaras kártya is a helyére kerül? Vagy amikor megvan az összes Crazy Croco a Kindertojásból? Nos, ilyesmit éreztünk mi is, amikor láttuk, hogy a házon belül nincs több dolgunk. Vissza is tettük a borítást, meghúztuk a csavarokat és felkészültünk a perifériák üzembe helyezésére.

11 Hórukk!
Ezután jön a monitor. Hókaképű, csököttvállú, nyüszügekarú nyápicok lévén a 17 colos behemót kiemelése minden másnál nehezebb feladatnak bizonyult. Miután hungarocell börtönéből megszabadítottuk a monitort, a tápkábelt hozzácsatlakoztattuk a tápegységhez, a másikat pedig összekötöttük a félkész PC-nkben is büszkén feszítő GeForce-szal.

12 Hangja száll
A hangszórók elhelyezése gondot okozott, mert igazából még azt sem döntöttük el, hová tesszük a gépet. A problémák végül megoldódtak, és Creative márkájú hangdobozaink is a helyükre kerültek. Szívet melengető pillanat volt, amikor észrevettük, hogy a dugók éppen olyan színűek, mint azok a lyukak, ahová be kell dugni őket.

A típussal nem sokat törődve a Quantum 17 Gb-os modelljét választottuk, amelyen untig elég hely jut kedvenc 3D-s lövöldözőseink és játékdemóink számára. A vincsesztervásárláshoz egyébként nem kell sok ész. A méreten túl általában az RPM-re (percenkénti fordulatszámra) szoktak még hivatkozni, de általában alig érzékelni a gyorsabb és lassabb termékek közötti különbséget. És még valami: SCSI-meghajtót csak akkor vegyünk, ha van SCSI-kártya a gépünkben...

Floppymeghajtó
Sony 3.5" Floppy Unit
3000 Ft + ÁFA

Tény, hogy az iMac bátor lépésén felbuzdulva már az Advent-féle eGo PC-ben sincs floppymeghajtó, de egy teljes értékű számítógépnek egy darabig azért még nehéz lesz meglennie nélküle. A legtöbb alaplap boot sequence-ének a kislemez továbbra is része, és rengeteg olyan hardverelem van (pl. a monitor), amelyhez floppyn adják a drivert. Hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy sok fejtörést okozott a megfelelő kislemezmeghajtó kiválasztása – a lényeg az volt, hogy olcsó legyen, és olvasni tudja a floppylemezeket. A Sony modellje mindkét kívánalmunknak megfelelt.



Füles

Miután a monitortól a joypadig minden periféria a helyére kerül, az egykor szép doboz hirtelen összevissza tekergőző masszává válik. Esztétikusabb látvány, ha az egészet betesszük egy hajlékony műanyag csőbe.



A vincsesztervásárláshoz nem kell sok ész. A méreten túl legfeljebb az RPM-re kell figyelni.

DVD-ROM meghajtó
Pioneer 10x DVD
34 000 Ft + ÁFA

Akármilyen jól tartják magukat a CD-k, nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy hamarosan a DVD-k fogják átvenni a helyüket. Kétségtelen, hogy a vatikáni szexboltok száma még mindig nagyobb, mint az épkézláb DVD-s játékoké, ám az áttörés valószínűleg csak hónapok kérdése. A Pioneer 10x DVD egy teljesen átlagos meghajtó, de természetesen tudja olvasni a CD-ket is, így egyrészt CD-ROM-ra nem kell költenünk, másrészt a házban is megspóroltunk egy meghajtóhelyet.

Amennyiben készülő PC-nken DVD-filmeket is szerettünk volna nézni, egy különálló MPEG dekóderkártyát is beszereztünk volna a CPU tehermentesítésére, de mivel már akkor is inkább az *Age of Empires*-zel játszottunk, amikor mások az *Amerikai szépségre* akartak elcsábítani minket, úgy gondoltuk, maradunk a szoftveres lejátszásnál. A megspórolt pénzből pedig majd veszünk néha mozijegyet.

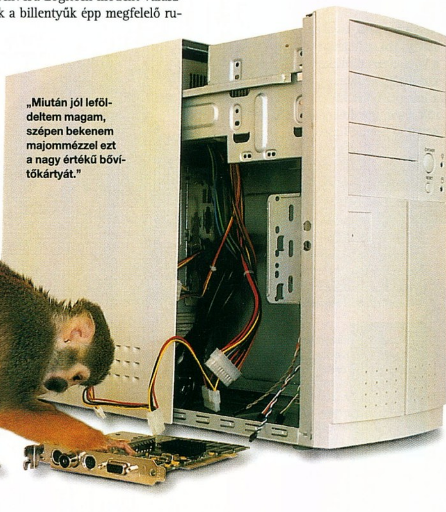
Billentyűzet, egér, joypad
Microsoft IntelliMouse Explorer
16 000 Ft + ÁFA

Microsoft SideWinder Freestyle Pro Joypad
11 900 Ft + ÁFA
LogiTech Deluxe Keyboard
6100 Ft + ÁFA

Hiába is szeretjük meg építés közben a PC-nk minden elemét, miután elkészül, teljhatalmat akarunk gyakorolni felette. Miután átestünk a problémamentes összeszerelés kiváltotta eufórián, és megmértük a *Quake*-es frame rateeket, hamar észre fogjuk venni, ha újdonsült gépünket nem kimondottan kényelmes használni. A billentyűzetek nem tartoznak a legdrágább perifériák közé, de ha belegondolunk, hogy egy átlagos gépíró(nő) naponta harmincezerszer üti le a billentyűket, mindjárt megértjük, miért szánnak sokan viszonylag többet a csuklójuk kényelmére. Mi egy közepes árfekvésű Logitech modellt választottunk a billentyűk épp megfelelő rugalmassága miatt.



Az egérrel kapcsolatban két dologra ügyeltünk: az egyik, hogy legyen rajta görgő, mivel akkor könnyebben tudunk vele weboldalakat nézegetni, a másik, hogy magas felépítése legyen, ami az *Unreal Tournament*-ben fogja magát meghálálni. A Microsoft-féle IntelliMouse Explorer nem tartozik a legolcsóbb egerek közé, de ergonómiai szempontból és a funkciók terén nincs párja. Az IntelliMouse Explorer optikai rendszerű, vagyis nincs benne mozgó alkatrész – ez a deathmatchek alkalmával jöhet jól. A *South Park Rally*-hoz és a *Euro League Football*-hoz hasonló játékokat azonban joypaddel a legjobb játszani. Nagyszerű drivere, rengeteg gombja és vízágyakat megszégyenítő ergonómiája miatt ebben a termékcsoportban a Microsoft SideWinderre szavaztunk.

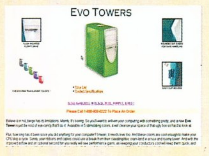


„Miután jól leföldeltem magam, szépen bekenem majomméztel ezt a nagy értékű bővítőkártyát."



Füles

Hacsak nem cserélgetjük állandóan a CD-ket vagy a DVD-ket, a legtöbb helyet akkor nyerjük, ha háznak mini- vagy miditornyot veszünk, és az egész gépet betesszük az asztal alá.



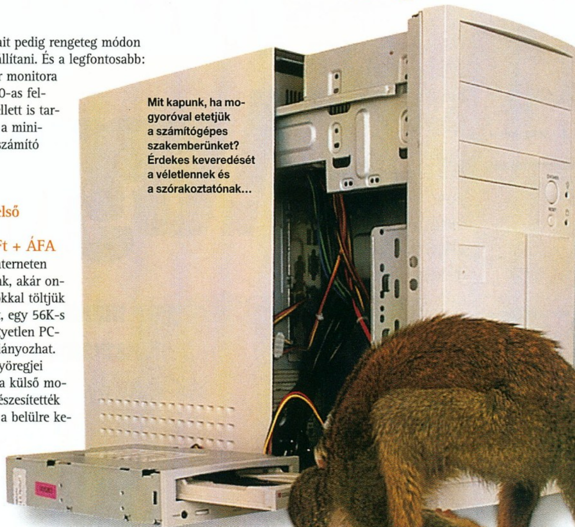
Monitor GoldStar 17" 795FT 96 900 Ft + ÁFA

Egy pillanatra megfordult a fejünkben, hogy vadonatúj játékgépünkhöz egy impozáns 21 colos dukál, de végül mégis a GoldStar 17-es modellje mellett döntöttünk. A lapos képernyő egyelőre még nem terjedt el annyira, és ez sajnos az árakon is meglátszik, ezért az ilyen monitorokat még nem igazán érdemes megvenni. A legolcsóbbat semmiből nem tanácsos választani: a GoldStar közepes árfekvésű, és szerencsére nem is kellett csalódnunk benne.

A monitor mellesleg Mitsubishi képcsöves, képponttávolsága 0,24 mm, így aztán szinte garantált a tűéles kép. A képernyő viszonylag sík, a kép tulajdonságait pedig rengeteg módon tudjuk beállítani. És a legfontosabb: a GoldStar monitora 1600x1200-as felbontás mellett is tartani tudja a minimumnak számító 75 Hz-et.

Modem 56K-s belső modem 11 000 Ft + ÁFA

Akár az interneten böngészünk, akár online játékokkal töltjük az időnket, egy 56K-s modem egyetlen PC-ből sem hiányozhat. A net nagyöregjei mindig is a külső modemeket részesítették előnyben, a belülre kerülő típusok viszont olcsóbbak, kevesebb helyet foglalnak, és nagyjából ugyanarra a teljesítményre képesek. Ügyeltünk arra, hogy a modem V90-es szabványú legyen, mivel így minden internetszolgáltatóval együtt tud működni.



Mit kapunk, ha mogyoróval etetjük a számítógépes szakemberünket? Érdekes keveredését a véletlennek és a szórakoztatónak...

Zenekar! Tust!

A PC összeállt, és szerencsére nem jött közbe semmilyen probléma. De mennyit is spóroltunk valójában? A teljes rendszer 438 100 Ft + ÁFA-ba került, ami a gép teljesítményéhez képest „roppant kedvező" ár. A nyomtató vagy szkenner természetesen pluszköltséget jelent, így elképzelhető, hogy mindent egybevéve postai vagy internetes rendelés esetén ennél jobb árakat is találunk. Azt se felejtsük azonban el, hogy az alkatrészeket mi magunk választottuk, tehát sem felesleges, sem rossz minőségű hardvereket nem sózhattak ránk. Ráadásul sok bolttal ellentétben a monitoron, az egéren és a billentyűzeten sem spóroltunk, hiszen ezeken keresztül fogunk kommunikálni a géppel. Biztosak lehetünk abban is, hogy a rendszer új perifériákkal és memóriával szükség esetén tovább bővíthető.

És még mielőtt bárki is garanciális kérdéseket kezdene piszkálni, elmondjuk, hogy a gyártók minden alkatrészre 12 hónapos jótállást vállaltak, ami elegendő biztosítékot jelent. Az elkészült gép felett érzett lelkesedés egyébként is többet ér bármilyen leértékelésnél vagy garanciánál. A következő gépet magad állítsd össze: egyedül is képes vagy rá, mi több, arról is többet fogsz tudni, mi megy végbe a ház belsejében. Már a Duplót is szeretted, és hamar rászoktál a Legóra? Akkor próbáld összerakni az új évezred építőjátékát, a számítógépet. PCF



Az *Unreal* nem akárhogy fut rajta, de még ez sem ér fel ahhoz az érzéshez, hogy új PC-nket mi magunk építettük.

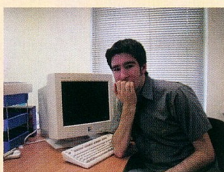


A magyar árak összehasonlítására nagyszerű lehetőséget kínál, ha ellátogatunk a www.depo.hu oldalra.

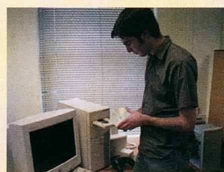
A majmokat elviszik, ugye?



13 Szerelői véna
Már nem sok van hátra... A billentyűzetet bedugtuk a PS/2-, a joypadet a game-, az egeret pedig az USB-portba. Mindez unalmas, ám roppant könnyű feladatnak bizonyult, arra azonban vigyáznunk kellett, nehogy a zsinórok túlságosan összegabalyodjanak, és úgy nézzenek ki, mint egy visszeres lábikra.



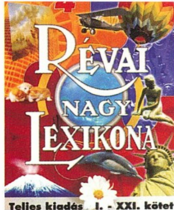
14 Visszafojtott lélegzet/1
A bekapcsolás előtti utolsó pillanatokban elmormogtunk néhány imát, megbántuk régi bűneinket és arra gondoltunk, hogy végre egyszer nekünk is sikerülhetne valami. Könyörgésünk meghallgatást nyert, és minden olajozottan működött, leszámítva azt, hogy a gép előbb BIOS indítólemezt keresett, majd a vincseszterrel próbálkozott, végül a CD-hez nyúlt, de mivel semmit sem talált, adott egy BIOS-os képernyőt.



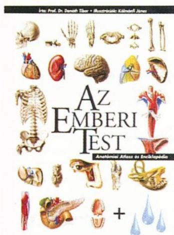
15 Visszafojtott lélegzet/2
Ezúttal a CD-ről bootolást választottuk, és a Windows 98 CD behelyezése után újraindítottuk a gépet. A Nagy Bill operációs rendszere azután kézen fogott minket, és végigvezetett az új rendszer talpra állításának minden buktatóján. Minden jól sikerült, és ennek annyira örültünk, mintha Celine Dionnak ment volna el örökre a hangja.



16 Jól megtett helyébe, jót...
Amikor az operációs rendszer is felment a gépre, véglegesítettük a beállításokat, egyéni tapétát és ikonokat választottunk, majd sort kerítettünk az alkalmazások telepítésére is. Az utóbbi fáradságos munka, ezért először a legszükségesebbekkel érdemes kezdeni. Ha ezzel is végeztünk, munkánk jutalmául töltsünk be valamilyen játékot, pl. a *Quake 3*-at.



legátfogóbb enciklopédia CD-ROM változata. 21 kötet 17 800 oldala, 230 ezer címszava négy lemezen. Végre valaki, aki bármikor ráér a kérdéseidre felelni.



Közérthető, mégis alapos; a közép- és felsőoktatási tananyaghoz alkalmazkodó multimédiás program kezdők és haladók számára egyaránt hasznos. Egy kis biológiai önismeret!



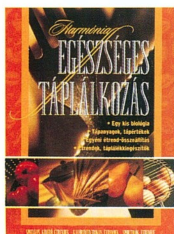
Készségfejlesztő játékok gyűjteménye, melyek segítségével a legkisebbek játszva, szinte észrevétlenül tanulhatnak. Talán rajtunk sem fogna ki...



Illik, nem illik? Ki tudja a számtalan illemtani és etikai szabályt észben tartani? Többé nincs is rá szükség. A kegyetlenül őszinte teszt azonnal megmutatja, hol vannak a hiányosságok. Sosem késő tanulni!



A Stranger című irodalmi mű multimédiás feldolgozásának segítségével könnyedén polírozhatod angoltudásodat. Ezek után szókincsed már végre nem korlátozódik a „NO" szócskára.



Jó étvágyat! Persze nem mindegy, hogy mihez. Ezzel a programmal kicsit okosabban és tudatosabban állíthatod össze étrendedet. Mindez – természetesen – könnyen emészthető, multimédiás formában.

Légy a v
egy pro

Azt már mindannyian tudjuk, mennyire hasznos olvasmány a PC Format azok számára, akik komolyan gondolják a számítástechnikát. Most inkább arról szeretnénk meggyőzni, miért jó, ha előfizetsz kedvenc lapodra.

1. Mert kedvezőbb áron jutsz hozzá a PC Formathoz.

2. Mert a legfrissebb információk hónapról hónapra házhoz jönnek.

3. A megszokott ajándék CD-k mellé még egyet választhatsz az itt láthatók közül.

4. Ráadásul a mi jövedelmünk is biztosabbá válik, de ezt most inkább hagyjuk!

Szóval fizess elő fél évre (9 990 Ft) vagy egy évre (16 990 Ft), és mi rögtön megajándékozunk egy értékes programmal.

@ www.pcformat.hu

(1) 467 6720

endégünk gramra!



Hogyan fizethetsz elő?

1 Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

2 OTP bankkártyával, egyetlen telefonhívással: (1) 266 0000

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon minden nap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével a (1) 457 1125-ös faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

Régi előfizetőinknek
javasoljuk előfizetésük meghosszabbítását.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

Amikor odakint süt a nap és mindenki kirándulni készül, nincs is jobb program, mint egy kiadós játék a hűvös szoba magányában! Ebben a hónapban gazdag választék áll rendelkezésedre, hogy mazsolázgathass. Nem minden önzés nélkül rögtön a saját kedvencemmel kezdem: a Metal Fatigue igazi mesterdarab! Biztos lehet benne minden stratégiai játék kedvelő, hogy hosszú éjszakákat fog a billentyűzet előtt tölteni kettesben vele. Persze nem fogja magát egyedül érezni, hiszen számtalan robot serénykedik majd a képernyőn és természetesen fegyverekben sem lesz hiány. Na akkor most ennyit a stratégiai játékokról? Korántsem! Hiszen itt van még a Star Wars: Force Commander és a Dogs of War is. Összefoglalva: e játékstílus kedvelői készítsék fel családtagjaikat, hogy idén egy cseppet kevesebbszer tart majd velük a Normafához – például.

A gyorshajtás nem egészséges dolog, ezt szinte mindennap tapasztalhatjuk az újságok fekete oldalain. Jobb, ha sebességvágyunkat biztonságosabb környezetben éljük ki. Mondjuk az F1 2000-rel. Megjegyzem, számomra ez a progi egy cseppet csalódás volt, de hát ne legyünk önzőek, azért beszámolunk róla is. Szimpatikusabb stuff viszont a Codemasters vadiúj dilije, az Insane (nomen est omen!). Egyszer-kétszer elszabadul benne a pokol, de azok a legjobb részek, majd meglátod.

Láttad a Barb Wire című filmet? Ha igen, tudod, mi várt azokra, akik Pamela Andersont „baby"-nek nevezték! Most a szőke bombázót jóformán a tenyeredből etetheted, nem fog megharagudni. Bár talán „baby"-nek most sem lenne tanácsos hívni, hidd el!

A Quake-ben adni, kapni jó! Még jobb, ha sokan adnak-kapnak benne. Csatlakozz valamelyik hazai Quake-klánhoz és a játék nyújtotta öröm megsokszorozódik!

Mielőtt lefutnak gyöngybetűim az oldalról, befejezem. Ideje, hogy Te is tégy valamit... Mondjuk olvasd el a játékrovatot!

A jó játékok szórakoztatnak, nevelnek és rengeteg dologra megtanítanak. A számítógépes játékok sem különböznek ezen a téren, ugye?

Teljes az őrület!

A Codemasters ismét nagyot alkothat legújabb autós játékával.

A brit Codemasters igazán megbízható társaság, ha autóversenyzős játékokról esik szó. Elvégre is ez a cég áll a *TOCA*, és annak páratlan folytatása mögött, nem is beszélve a *Colin McRae Rally*-ról. Mindhárom remek szórakozás. A négykerekű örömök legújabb darabja pedig az őrült nevű *Insane*, amely úgy tűnik, folytatja az eddigi hagyományokat. Ezúttal a határok nélküli off-road autóverseny élményét tapasztalhatjuk meg.

Határok nélkül – ez alatt azt értjük, hogy nincsenek a szó szoros értelmében vett utak, csak a vad természet és az ellenőrzési pontok. Ezért kizárólag rajtunk múlik, melyik útvonalat választjuk, hogy a felszínt előnyünkre használjuk ki, kikerülve a természetes tereptárgyakat. Izgalmasan hangzik, még ha egy kicsit kétkedünk is. A legtöbb ilyen jellegű játékban végül mindig követni kell valamilyen utat, így aztán kíváncsian várjuk, vajon a Codemasters és az Invictus fejlesztői ezt hogyan oldják meg.



Két homokfutó összeütközik. Reméljük, az *Insane* autói deformálódnak a karambolok során.



Nem viszket még a gázpedálért a talpad? Több mint 20 jármű közül választhatunk.

Másrészt az *Insane* versenyei 30 izgalmas helyszínen játszódnak, s a több mint 20 különböző jármű között a szokásos autók mellett találhatunk négykerekű biciklit, kamiont és homokfutót. Meg kell még küzdenünk az üvöltő vadállatokkal, a változó időjárási körülményekkel és az éjszakai-nappali fényviszonyok valós idejű változásával. Az ígéretek szerint a járművek fizikai modellezése is abszolút valósághű lesz, bár ezt mindig mindenki elmondja az autóversenyzős játékáról, ugye? Sajnos várnunk kell, amíg megláthatjuk, az *Insane* teljesíti-e a fentieket.

Mindenestre az *Insane* egyelőre a fejlesztés korai szakaszában van (a játék az év vége előtt nem jelenik meg), azonban a dolog nagyon izgalmasnak tűnik. Addig is be kell érnünk ezekkel a képekkel, mi pedig igyekszünk a további részletekről beszámolni.
www.codemasters.com



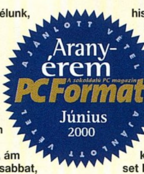
Lesz néhány különös autós ütközet az *Insane*-ben. A fejlesztők az *Unreal Tournament*-et említik legfőbb hatásként.



Egy bivalycsorda nagy felfordulást okozott, a tömeges karambol sem maradt el. Talán a legjobb, ha elkerüljük őket, mert a velük való találkozást nem úszhatjuk meg egy apró horpadással a lökhárítón.

PC FORMAT meréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különleges set kell nyújtania.

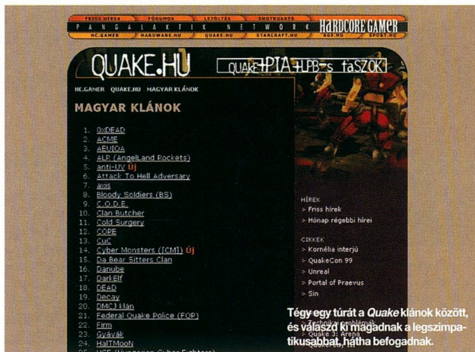


Hazai klánok

Iszonyú profi *Quake*-játékos vagy, de társakkal még jobb lennél? Lépj be egy klánba.

Jól gyűröd a Quake III-at az interneten, a fragjeid száma már túl van a tízezren, de valami hiányzik? Nos, ismerkedj meg a magyar *Quake* klánokkal, hátha valahová bebocsátást nyersz. A pganet szerverén (**quake.pganet.com/klanok.html**) hetvenegy magyar klánt sorolnak fel, amiből elég pezsgő életre következtethetünk. Igaz, hogy néhány oldalt már idestova két éve nem frissítettek, de azért találhatunk jócskán működő klánokat, ahol a szorgos fraggyűjtögetőket mindig szívesen fogadják. Ha pedig csevegésre vágysz, ne mulaszd el meglátogatni a fórumot, ahol mindent megtudhatsz, ami a *Quake*-kel kapcsolatos.

www.delphi.com/pcformat/start/
www.pcfclan.cjb.net

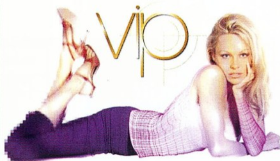


Tégy egy túrát a *Quake* klánok között, és válaszd ki magadnak a legszimpatikusabbat, hátha befogadnak.

Isteni Pam

A szőke bombázó VIP-nak járó módon bánik velünk.

Nekünk is leesett az állunk a hölgy fantasztikus színészi teljesítményét látván, és hódolatunk jeléül elfütyültük az Örömódát, amikor meghallottuk tőle a félelmetes beszólást: „Ne hívj babynek!" (Mellesleg nekünk ennél sokkal durvább dolgok jutnak eszünkbe arról, hogyan hívhatnánk.) Ám még soha nem irányíthattad Pamela Anderson Lee-t a joystickoddal, ugye? Most azonban a nyolc évvel ezelőtti ünnepelt playboy cica egy vadonatúj játékban tűnik fel, amely az Egyesült Államokban oly népszerű, VIP címet viselő friss TV-sorozaton alapul. Nekünk, műveletlen barbároknak még nem volt szerencsénk a VIP egyetlen részét sem látni, de egy informátorunk szerint a műsor egyszerűen fenomenális. A játék célja, hogy a TV-sorozatot szimulálva Pam bőrébe bújjunk, aki a filmhez hasonlóan itt is az egyik legnagyobb amerikai sztár testőrét alakítja. Innentől kezdve pedig már szinte magától adódik a sodró lendületű 3D akció. Nagyon érdekes lehet. És ha érdekel, minek a rövidítése a VIP: Videó, Internet, Pamela. Ez most komoly.
www.ubisoft.co.uk



Az édes kis Pamela digitális változata köszönt bennünket egy vadonatúj játékban, amelyet a Kalisto fejleszt.

Everquest

Éppen hogy befejeztük a magazint ebben a hónapban, amikor csöngött a telefon, s az UbiSoft kiadó értesített bennünket, hogy az *Everquest* játékhoz elkészült a kiegészítő csomag, a *Ruins of Kurnak*. A nemzetközi kiadó hóbortjának köszönhetően, az UbiSoft nem tudott semmilyen előzetest adni, de biztosítottak afelől, hogy a következő számban már a teljes, befejezett játék leírását szerepeltethetjük. A *Ruins of Kurnak* egy kiegészítő a népszerű online RPG játékhoz, az *Everquest*-hez. Ezúttal – a 20 új kutatási terület mellett – három új kontinenst kapunk, s az eredeti *Everquest* játékot is mellékelik azoknak, akik még nem ismerik ezt a nagyszerű programot. A háromdimenziós környezet rendkívül látványos világot teremt. Elég ígéretesen hangzik, ugye? A következő számban részletesen is beszámolunk az *Ultima Online* új trónkövetelőjéről.
www.ubisoft.co.uk

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

Star Wars Episode One: Obi Wan

A harmadik játék, mely a *Baljós Árnyak* démonának méhéből sarjadzott ki, egy bizonyos ifjú jedit állít a középpontba...

Megjelenés 2000. November

A lényeg

Kenobiból végül kitűnően képzett, nagyszerű jedi lesz. Ezt mindenki tudja. Még azok is, akik a *Csillagok Háborúja* egyetlen részét sem látták. Az egész Alec Guinness hibája. Ha Guinness nem ültetett volna mágikus gondolatokat Mark Hamill fejébe, az ifjú Luke Skywalker elpusztult volna. Akkor pedig mi szükség van erre a játékra? Mi az értelme az egésznek, ha úgyis ismerjük a történet végét?

A válasz: mert szórakoztató. Pokolba a forgatókönyvvel, kapjuk elő a fénykardot és aprítsuk fel a rosszban sántikáló ellenfeleket. Ebben a játékban legalábbis ilyesmik szerepelnek az étlapon, mivel az *Obi Wan* alapvetően a *Jedi Knight*-sorozat legújabb epizódja. A játékmenet természetesen drasztikus feljavításon esett át az első két *JK* óta, mivel itt a *Baljós Árnyak* szolgáltatja az alapot, de forrón reméljük, hogy ha szükséges, el fognak térni a film forgatókönyvétől. Bár túl nagy őrültködésre azért ne számítsunk. Szerintünk Obi Wan bőven a *Star Wars* univerzumának keretein belül maradva kalandozik majd.

És akkor térjünk is rá magára a játékra. Karakterünk az idő múltával egyre érettebbé válik, vagyis minél többet játszunk, Obi Wan annál többféle képességre tesz szert. Kezdéskor például még elég szegényes a fénykardvívó tudásunk, de mire elérünk a végkifejletig, már a legvirtuózabb trükköket is ismerjük. Az első és a harmadik személyű nézőpont közti választás lehetősége igencsak fel fogja dobni a dolgot, főleg mivel a tervezők meglehetősen forradalminak tűnő irányítási rendszert készülnek alkalmazni a játékban.

A jelek szerint az egér ide-oda rángatása számtalan fénykardcsapással és suhintással vértezi fel az embert.



Bár a látvány nagyon kellemes, bizonytalan, hogy felderíthetjük-e a képen látható várost. Valószínűleg néhány kisebb területre korlátozzák a mozgásunkat.

A körítés

A jelek szerint az egér ide-oda rángatása számtalan fénykardcsapással és suhintással vértezi fel az embert, nem feledkezve meg a szúrásokról és a nélkülözhetetlen hárító és támadó manőverekről sem. Fogalmunk sincs arról, hogyan fogja a LucasArts a gyakorlatban megvalósítani ezt a dolgot, de megvannak a fenntartásaink. Részt vettél már közelharcban valamelyik első személyű lövöldözősben? Akkor pontosan tudhatod, mennyire idegesítő lehet az ilyenfajta küzdelem, ha nincs rendesen kidolgozva. A *Doom* motoros fűrészével kaszálnál szívesebben a levegőben, vagy inkább a *Hexen*-ben ütnél le valakit? A tény, hogy valószerűen variálhatjuk a támadásokat, ígéretes, de hosszú távon nehéz lesz sikeresen megoldani a problémát.

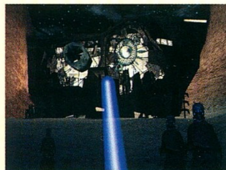
A kulisszák mögött

Az ellenfeleket várhatóan szinte egy az egyben veszik át a filmből, tehát készüljetek fel nagy mennyiségű lézeres robotirtásra. Ha sikerülne Jar Jar Binkst felszeletelni, roppant hálásak lennénk, de megelégszünk Darth Maul képen törlésével is.

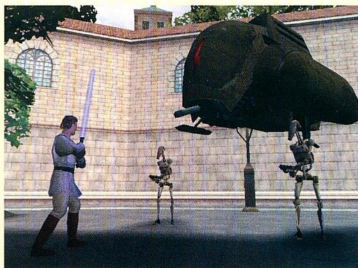
Reméljük, a csaták olyan eposzi méreteket öltenek majd, mint aminek a lehetősége megvan bennük, különben újabb *Star Wars* fiaskó születhet. Emlékeztek még a *Baljós Árnyakból* készült első játékra? Szánalmas paródia volt, semmi több. Valószínűleg a valaha megjelent legrosszabb játék a LucasArtstól. Eltekintve a *Rogue Squadron*-tól, mert az még vacakabb volt. És a *Rogue Squadron 2*-től. Érthető, mire megy ki a játék? Ha a végeredmény olyan lesz, mint a *Jedi Knight* (vagy még annál is jobb), övé a siker, a pénz és a csillogás. De ha kiderül, hogy a *Phantom Menace* akciójáték változatára hasonlít, megérdemli, hogy lehúzzák a pocsék játékok bűzölgő sloziján. Az eddigi fejlemények alapján még nem lehet eldönteni, melyik lehetőség valósul meg. Ha ez születésnap, a LucasArts meglepetéstortát készít. *PCF*



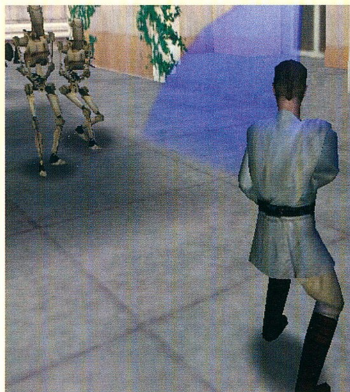
Ha a robotok kaszabolásától indulsz be, inkább keress fel egy specialistát. Vagy játssz ezzel a programmal – sokkal kevesebbe kerül, mint egy elmegyógyász.



Az első személyű nézőpont akció közben. Hát nem gyönyörű? Alig várjuk, hogy kiderüljön, milyen játékélményt ad. Az lesz az igazi próba.



▲ Mostanra mi már elsuhantunk volna alsóneműt váltani. Nem tudjuk, hogy álltok ezzel a dologgal, de mindössze egy fogantyúra szerelt fénysugárral csatába indulni, minket nem tölt el hatalmas adag önbizalommal.

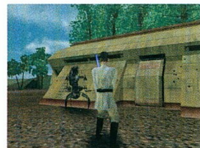


◀Scchhhhvooooooom! Kenobi a szablyáját lóbálja, pusztán csak az idióta fénykard hanghatás kedvéért. Swoooop. Mekkora marha.

Fejlesztői akta

Ⓕ Activision/LucasArts
Ⓘ www.lucasarts.com

A LucasArtsot néhány igazi klasszikus elkövetéséért terheli a felelősség. A *Grim Fandango* szolgálhat példaként, *Star Wars* fronton pedig a *Jedi Knight* és az eszméletlenül jó *X-Wing Alliance* bizonyultak a cég tiszteletre méltó óriásainak. Szégyen tehát, hogy olyan színvonaltalan vacakokkal kellett foltot ejteniük makulátlan hírnevükön, mint a *Rogue Squadron*. Mindazonáltal bizonyítható, hogy ha a fejlesztőik elég sokáig dolgoznak egy-egy új darabon, az eredmény nem marad el, ez a játék pedig már több mint egy éve fekszik a tervezőasztalon. Kedvező előjel...



Ewan McGregor hangosan zümmögve imitálta a fénykard hangját. Megkértük, hogy hagyja abba.

Dino Crisis

Felejtsd el a *Resident Evil*-t, mert a Capcom leszámolt a zombikkal, és valami sokkal nagyobbal, gyorsabbal és rémületesebbel állt elő.

Megjelenés 2000. Június

A lényeg

Aki játszott a Capcom *Resident Evil*-jével, máris otthon érezheti magát, mert ez a program alapvetően a *Resident Evil* – dinoszauruszokkal. Azonban míg az előbbit „túlélési horror"-ként aposztrofálták, Shinji Mikami, a vezető tervező szerint a *Dino Crisis*-ban „túlélési pánik"-ból szerezhetünk gyakorlatot. A dinoszauruszok végül is sokkal gyorsabban rohannak az össze-vissza tántorgó zombiknál, és ha egy csapat fáradhatatlan raptor elől menekülünk, garantáltan hamarabb lesz tele a gatyánk, mint az oszladozó hullák torokhangú hörgéseitől és öreges csoszogásától. Ráadásul a *Dino Crisis* teljesen eredeti történettel bír: partraszállás egy titokzatos, elhagyatott szigeten, egy régóta halottnak hitt zseniális tudós, és jön a rémületes felfedezés – a dinoszauruszok ismét a Föld felszínét tapossák. Mindez azt jelenti, hogy ki kell derítenünk, mi folyik a háttérben, és aztán sürgősen el kell húznunk a csíkot.

Rengeteg sokkoló jelenetet tartalmaz, és szívrohamot kiváltani is képes rémület-fesztiválnak ígérkezik.

A körítés

A Capcom fejlesztői félelmetesen jól értenek a feszültséggel teli, rémisztő, erős történettel megfejelt játékok összehozásához, ahogy azt a három PlayStationös *Resident Evil* is bizonyítja (az első kettő ezek közül PC-re is megjelent). Miközben a *Dino Crisis* nem jelent alapvető eltérést a jól bevált recepttől, azért lök egy kicsit a dolgokon. Például nincsenek többé előre megrajzolt hátterek – minden részlet teljes, gyönyörűen „megpoligonosított" 3D-s modellezéssel készült. Amellett hogy így valószerűbb környezetrajzot ad, a kamera ettől képessé is válik a főszereplő követésére ahelyett, hogy statikus – és gyakran zavaros – szögekből közvetítené az eseményeket. Természetesen ez az extra rugalmasság sokkal filmszerűbb élményt nyújt – a felvevőgép köröz és pásztáz, hogy aztán általában egy üvegajtón átrobbanó raptoron állapodjon meg. A tévedések elkerülése végett: a *Dino Crisis* rengeteg sokkoló jelenetet tartalmaz, és szívrohamot kiváltani is képes rémület-fesztiválnak ígérkezik.



„Na, látja, doktor úr? Ennél nem tudom nagyobbra nyitni – megfájdul az álkapcsom."



Rengeteg csapdát állíthatunk, hogy túljárjunk a dinók eszén. A lézerkerítések halálosan hatásosak, és egy csepp fájdalmat sem okoznak.

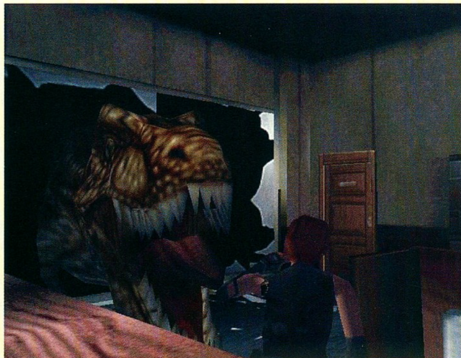
A kulisszák mögött

Máshol logikai képességeinket kellemes mértékben próbára tevő rejtvényeket találunk, többek között számítógépekbe kell betörnünk, és általában véve hiányoznak a különös formájú kulcs/különös formájú kulcslyuk típusú fejtörők – és persze akcióból is jócskán akad. Egy csapatnyi raptornak – akik becserkésznek, körbevesznek, és általában véve összedolgoznak – közvetlenül nekimenni azonban nem ajánlatos, hacsak nem vágyunk a gyors, véres és biztos halálra. Szerencsére automata fegyverek változatos arzenálja áll a rendelkezésünkre, továbbá két trükkös mozdulat sem habozik a segítségünkre sietni. Elszáguldhatunk a támadók elől, hogy aztán 180 fokos fordulatot véve szembeforduljunk az éppen aktuális üldözővel. Szép.

Mindezektől függetlenül a *Dino Crisis* még mindig erősen emlékeztet a *Resident Evil*-sorozat tagjaira, de sok szól mellette is, ha az egyedi hangulatot és a pörgős akciót nézzük. És már ez az egy ok is elég, hogy előre fenjük a fogunkat rá. Rövid időn belül várható az értékelés – és egy exkluzív demó. *PCF*



A raptorok oktalan állat létükre meglepően intelligensek – azonnali támadás helyett inkább becserkészik az embert. Ráadásul csapatokba verődve dolgoznak.



Aha, a T-Rex. Igen, a jelenet tényleg nagyon emlékeztet a *Jurassic Park*-ra, de ettől még az ember vagy két méter magasra ugrik rémületében, ha a dög támadásba lendül. Egyik munkatársunk egy hétig nem bírt normálisan ülni egy különösen idegborzoló pillanat után...



Néha egy sörétes puskából közvetlen közelről leadott lövés az egyetlen megoldás az élet apró problémáira. Főleg, ha a fent említett probléma egy velociraptor.



Na, szóval az ilyen helyzeteket ajánlatos gondosan elkerülni. Az új rohanó-forduló mozdulat hihetetlen segítséget jelent, amikor támadnak a dinoszauruszok.

Fejlesztői akta

Ⓕ Virgin
Ⓘ www.vie.co.uk

A *Dino Crisis* mögött a Capcom nevű cég áll hosszú és kiváló referencialistájával, melyen főleg csúcskategóriás PlayStation szoftverek szerepelnek. Legemlékezetesebb művük a *Resident Evil*-sorozat; az első rész, és ennek folytatása PC-re is megjelent (79 ill. 86%), és jobbnak bizonyultak konzolos megfelelőiknél, köszönhetően a modern 3D kártyák lenyűgöző térérzést teremtő gezemicéinek. A *Dino Crisis* a Capcom legújabb átirata PC-re, elkészülte után pedig átállnak a *Resident Evil 3: Nemesis*-re, melynek az év második felében kellene landolnia a PC-k képernyőjén.



A Capcom remekel a vibráló hangulatú, sokkoló jelenetekkel megtömött játékok terén.

Project IGI

Lépj a sorainkba, és a *PC Formattal* leruccanhatsz a legújabb projekt világába és belepumpálhatsz néhány patront a huligánok fejébe. Booojaka!


Az összes épület abszolút korrektül néz ki, és ha a fal elég vékony, még át is lőhetünk rajta. Bunker!

Megjelenés 2000. Június

A lényeg

Az, hogy valószínűleg ebben a játékban kerülünk a legközelebb életünkben a kevlármellényben rohangáláshoz és más emberek fejbelövöldözéséhez. Valójában pontosan ez a dolgunk, de nem kell felvállalnunk saját koponyánk kettészakadásának nagyon is valós kockázatát egy modortalan gazember golyójának folyományaként. Szóval egy első személyű lövöldözős, ugye? Hát, ha általánosítunk, igen. De ahogy gyakorlatilag a piacon jelen lévő összes FPS-nek, ennek is vannak egyedi, csak rá jellemző tulajdonságai.

A körítés

Először is a fegyverek visszarúgása. Egyszerűen fantasztikus, valószínűleg annak köszönhetően, hogy a fejlesztőcsapat tagjai elég sok időt töltöttek Finnországban a játékban szereplő lőfegyverek kipróbálásával. Eressz el néhány sorozatot az AK-47-esből, és megismerheted a tulajdonságait, ahogy az is megismeri őket, akire ráfogtad. Ha ember volt az illető, hatalmas vértócsában, valószínűleg holtan terül el. Ha fal, a golyók minden bizonnyal a mögötte levő helyiségben landoltak. Egy zár? Szaggasd cafatokra. Elméletileg bármit meg lehet semmisíteni, beleértve a járműveket és a biztonsági kamerákat is. Apropó, biztonsági kamerák. Az *IGI* nem nevezhető közönséges lövöldözősnek. Nem is kis mértékű gondolkodást igényel. Mint a *Thief 2* puskákkal, gránátokkal és pokoli helikopterekkel megpakolva. Képzeld el, hogy ellenséges lőállásokat használsz a saját céljaidra, távcsöves puskával vadászol az ellenfelekre, vagy titkos átjárókon lopakodsz át. Mit szólnál egy szögesdrót kerítés megmászásához, miközben egy ellenséges katonákkal megtömött méretes személyszállító járművet is elintézel? Nagyon könnyű kiváltani a riadót, mivel az intelligens ellenfelek felfedezik a holttesteket, és azt, ha hirtelen megsemmisül egy biztonsági kamera. Így aztán a rejtőzködés létfontosságú, hacsak nem élvezi valaki a halál pillanatát. Nekünk, többieknek viszont a halál egyáltalán nem szórakoztató, hacsak nem mi osztjuk – ez utóbbi élvezet a fantasztikus fegyvereknek köszönhető. Gépfegyverek gazdag választéka és páncéltörő alkalmatosságok válogatott tárháza áll a rendelkezésünkre, egy lehengerlő rakétakilövővel és néhány kellemes gránáttal egyetemben – az utóbbiakat az ablakokon behajítva tökéletesen kitakaríthatjuk a szobákat.

Eressz el néhány sorozatot az AK-47-esből, és megismerheted a tulajdonságait, ahogy az is megismeri őket, akire ráfogtad.

Ebben rejlik az *IGI* szépsége. Miközben a *Half-Life* és rokonai meglehetősen lineáris játékmenetűek, a *Project IGI*-ben kapunk egy fegyvert és egy feladatot, aztán pedig elzavarnak, hogy teljesítsük, ahogy tudjuk. A dolog mikéntje teljesen ránk van bízva. Ha az agresszív megközelítésmód hívei vagyunk, egyszerűen ugorjunk nekik géppisztolyropogás közepette. Az ésszerűbb megoldást a lopakodás jelenti, míg a vérszomjas észemberek kombinálhatják a kettőt. Természetesen minden pálya elején részt kell vennünk a kötelező eligazításon, de a célkitűzések teljesítésének módját mi döntjük el.

A kulisszák mögött

Szóval, csak nyugalom, emberek, a Developer Interloop Studios derekas munkát végzett. A harci eszközök kipróbálása mellett a hangjukat is felvették, hogy azt is felhasználják a játékban. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztőcsapat tagjai céltáblákra lövöldözéssel is eltöltöttek némi időt, mert a fegyverek pontosan olyan valódinak tűnnek, mint bármelyik másik flinta bármelyik másik játékban. A *Project IGI*-ben egyszerűen minden bűzlik a valószerűségtől. Mindenből – amitől jó lehet egy FPS – van benne egy csipetnyi, robbanásokból és hullákból pedig még a megszokottnál is tökéletesebb mennyiség akad. Alig várjuk, hogy a rabjaivá válhassunk. Az Eidos *Project IGI*-je pillanatokon belül megérkezik. *PCF*


Jones, a nap hőse annyira sportos, hogy még a létrákon és a kerítéseken is átmászik. James Bond, reszkess – itt jön Jones! Vagy mégis a tejesemberünket ábrázolja a kép? Az ilyen lopakodós fazonok annyira egyformák.


Bummm! Normális esetben egy ilyen robbanás kicsinálna, de szerintünk itt valószínűleg valami poénos trükkről van szó.


Néhány esetben – például a hackerkedésnél – a kamera harmadik személyű nézőpontba vált, és teljesen védtelenné válunk, amíg nem végzünk a dologgal.


Édes. Egy jól elhelyezett fejlövés érdekes haldoklási módokat idézhet elő, és ráadásul még az agyéklövés animálását is beígérték.

Fejlesztői akta

Ⓕ Eidos/Interloop
Ⓘ www.eidos.com

A Developer Interloop Studios norvégiai illetőségű. Hát, ez nem mond sokat azon kívül, hogy a csapat jól bírhatja a hideget, és valószínűleg szeretnek viking csatakiáltásokat hallatni. Bár ez utóbbit nem vesszük biztosra. Az viszont biztos, hogy ők készítették a *Joint Strike Fighter*-t (80%), mely nagy népszerűségre tett szert mind a magányos játékosok, mind az internetes szervereken nyomuló közönség körében. Az *IGI* mellett még egy új, eddig be nem mutatott sportjáték is lapul a tarsolyukban. Nem az olimpiához kapcsolódik, de a többi részletre mi is kíváncsiak vagyunk.


Fegyvereid erejének tanúságtételeként a fagylaltszállító kocsi végre találkozik elkerülhetetlen végzetével.

Ultima Online 2



Mindenki kedvenc online RPG-jének folytatása már közeledik – de vajon milyen esélye van a sikerre most, hogy Richard Garriott, az alapítóatya otthagyta az Origint?

Megjelenés 2000. Karácsony

A lényeg

Új kifejezés került be mostanában a köztudatba: a masszívan multiplayeres online RPG, röviden az MMORPG. Förtelmesen ormótlan frázis, az egyszer biztos, de az egyetlen, amivel tömören jellemezhető az *Ultima Online 2*, az *Ultima Online* folytatása, ez a kimeríthetetlen szerepjátékos cucc, melyet arra terveztek, hogy a modern kor csodáján (ide egy kis dobpergést kérek), vagyis az interneten keresztül játsszuk. Az *Ultima Online* hatalmas népszerűségnek örvendett – és örvend ma is –, annak ellenére, hogy olyan erős és sötét lelkű vetélytársak kihívásával kellett szembenéznie, mint az *Everquest* és az *Asheron's Call* – két játék, melyek hasonló (orkokkal bőven megrakott) fába vágták a fejszéjüket. De vajon mit kínálhat a folytatás azoknak, akik időközben sárkányölővé fejlesztették karakterüket az eredetiben?

A körítés

Először is, az *UO2* döbbenetesen részletes 3D-s kinézetet kapott. Képzeljük csak el, ahogy a játék aprólékosan kidolgozott világában bolyongunk, érintkezésbe lépve a többiekkel... Míg az első rész használható, de nem túl izgalmas izometrikus perspektívát kínált, az *UO2* hiperrealisztikus helyszínekkel szándékozik életet lehelni a játékba. Az események most is Britannia világán játszódnak, de két további, újonnan felfedezett kontinens is vár arra, hogy felderítsük: Avenosh (melyet a macskaszerű meerek népesítenek be) és Logosia (gőzerőre alapozott technikai civilizációjú birodalom, uralkodója a kibernetikailag feljavított Lord Blackthorne). A design elkészítésének egy részét Todd McFarlane-re, a *Spawn* képregények atyjára bízták, tehát készüljetek fel arra, hogy az *UO2* fényévekre van az RPG-kben annyira gyakran látott kardoskuruzslós archetípusok nyújtotta élménytől.

A kulisszák mögött

Itt is a nulláról kell kezdenünk karakterünk felépítését, de választhatunk, hogy britanniai emberként, meerként vagy jukaként (logosiai bennszülöttként) szeretnénk játszani. Kétségtelen, hogy el kell köteleznünk magunkat egy bizonyos karaktertípus mellett (ez lehet harcos, mágus stb.), de lehetőségünk van tapasztalatpontjaink újraelosztására és ezzel képességeink megváltoztatására. Így tehát egy harcra kihegyezett szereplő – ha szíve úgy diktálja – átrendezheti képességeit és átállhat a sötét praktikák gyakorlására. Az ilyen átalakulásoknál azért számítani lehet valamilyen büntetésre, különben a figurák akkor változtathatnák meg a természetüket, amikor csak akarják.

Emellett gyakorlatilag azt csinálunk, ami csak jól esik. A pénzszerzés természetesen nagyon fontos, így aztán beállhatunk valamilyen mesterembernek, miközben képességeink fejlesztésének gyümölcseit is learathatjuk. Megházasodhatunk, birtokot szerezhetünk, akármi lehetséges... Habár a játékosok mészárlásának tisztátalan gyakorlatát bizonyos veszélyzónákra korlátozták. Az *Ultima Online 2* egyértelműen nagyon izgalmasnak látszik. Ha az Origin sikeresen átpakol mindent, ami nagyszerűvé tette az első részt az új, teljes egészében 3D-s, fantasztikusan részletes környezetbe, a játék akár forradalmi változásokat is előidézhet. Ráadásul – és ez fontosabb – félelmetesen jó lesz nyomulni vele. Visszafojtott lélegzettel várjuk a pillanatot, amikor ismét vándorútra indulhatunk Britannia tájain. **PCF**

Furcsa hónapja volt a rovat szerkesztőjének. Először megette az íróasztala alatt talált furcsa gombákat, aztán növesztett egy extra kezet.

Fejlesztői akta

Ⓕ **Origin**
Ⓘ **www.origin.ea.com**

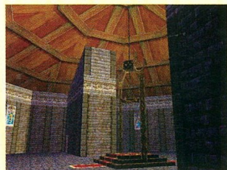
Az Origin áll a teljes *Ultima*-sorozat – tehát nemcsak az internetre kihegyezett *Ultima Online* jelenség – mögött. A szenvedélyes rajongótáborral rendelkező *Ultima*-széria tagjai meglehetősen hagyományos jellegű RPG-k – ez a vonulat tavaly befejeződött a teljes egészében 3D-s *Ultima Ascension*-nel. A sorozat hátterében álló fickó – Richard Garriott, alias Lord British – nemrégiben hagyta ott az Origint, hogy saját játékán, a titokzatos című *X*-en dolgozzon. Az *Ultima Online 2* azonban nélküle is megy tovább, és még mindig szédületes látványt nyújt.



Az Origin jó múltja miatt a rajongók már tűkön ülnek, hogy a játszhassanak a legújabb résszel.



Az egyik új faj az *Ultima Online 2*-ben. A maximális realizmus érdekében minden animáció mozgásmodellezéses eljárással készült.



Egy újabb szuper helyszín, bár még élettől és más szereplőktől mentesen. Valamiféle trónteremnek tűnik, nem?

Az *Ultima Online 2* helyszínei döbbenetesek. Nézzétek, mennyire részletesen kidolgozott és mennyire tökéletes térérzést nyújtó ez a panoráma. Most már csak azon izgulhatunk, hogy olyan zökkenőmentesen fusson, mint amilyen szép.



Ritka felvétel egy szereplővel. Úgy tűnik, éppen egy falut sasol, ami egy fa tetejére épült. A növény törzse tartalmazza a lakóterületet. Nem csak a mókusok szeretnek fán lakni, ugyanis.

Hatalmas, kardot csóváló harci robotok? Abban meg mi a jó? Hát az, hogy ez eddig még senkinek nem jutott az eszébe.

Metal Fatigue

Itt van egy játék, amely felrázza végre a valós idejű stratégiák üledékét, elkeveri a lejárt szavatosságú összetevőket és újra megitatja veled az egészet. Váljék egészségedre.

Talán sokan kíváncsiak arra, mi köze a címnek magához a játékhoz. Szerettük volna megosztani az olvasókkal ténYfeltárásunk eredményét, de sajnos le kell róla mondanunk, mivel nem igazán jártunk sikerrel. A „fatigue" kimerültséget, fáradtságot jelent, de hogy esetünkben miféle fém alkatrész elfáradására kell gondolnunk, rejtély. Felőlünk akár Szemfelszedett Titokzokninak is lehetne hívni, akkor sem lenne több köze ehhez a jól megcsinált, az erőtlenségnek vagy a fásultságnak a legkisebb jelét sem mutató stratégiai játékhoz. Sőt, a *Metal Fatigue*-nak igazából sikerült az, ami már jó ideje senkinek sem: új életet lehelt ebbe a mumifikálódás jeleit mutató műfajba.

Első pillantásra nagyjából ugyanazt látjuk, mint annyi más valós idejű stratégia esetében: épületeket kell felhúzni, hadsereget kell szervezni, majd le kell rohanni az ellenséget. Nem túl eredeti, de aki szereti az ilyesmit, az évi rendes betevő adagját megint megkaphatja belőle.

A felszín alatt azonban sokkal több lakozik. Először is a *Metal Fatigue*-gal nem lehet csak úgy elkezdeni játszani. Illetve el lehet, de ha előbb nem ismerjük meg az épületek és az egységek tulajdonságait, nem tudunk eredményesen játszani. A megismerést könnyítendő, az események szintiszta 3D-ben tárulnak elénk: a nézőpont szöge és távolsága is tetszőlegesen beállítható, így itt végre valóban működik, hogy egységeinkkel elbújunk egy tereptárgy mögé. Mellesleg a nézőpont változtatásával nem sok időnk van törődni, mivel játék közben, az események sodrában enyhén szólva nem ez tűnik a legsürgetőbb feladatnak. Mindenesetre a látványt szabadon megválaszthatjuk, és ez jó.

Nyomd meg a gombot...

A kisebb egységek azonban nem olyan tökéletesek, amilyenek lehetnének. Van ugyan egy kiváló jármű, a hover truck, amely energiát (lávát) gyűjt, épületeket húz fel vagy más járműveket javít, de minden más egységgel vannak problémák – a tankok és a tüzérség egy része lassú, gyenge és nem is kimondottan látványos. Ezektől senki sem fog lázba

A combotok hatalmas robotok, amelyeket te magad építhetsz.

A sztori

Adva van három testvér, Jonus, Diego és Stefan Angelus, akik a Rimtech nevű szervezetnek dolgoznak, és akik a munkájuk során egy bolygóra vetődnek. Minden jól megy egészen addig, míg rá nem találnak egy erődítményre.

A találkozásnak véres ütközet lesz az eredménye, amelyet a testvérek a Jonus által talált különleges fegyver segítségével meg is nyernek. Ám amikor a fegyver sorsáról kellene dönteniük, vita támad közöttük, összevesznek, és másmás szervezetek szolgálatába állnak. Stefan a Mil-Agróhoz szegődik, Jonus a Neuropához, Diego pedig marad a Rimtechnél. A mi feladatunk az, hogy a szervezeteket felváltva irányítva mindegyikkel megnyerjük a játék 20 missionjét. A három csapatnak természetesen egyéni tulajdonságai, gyengéi vagy erősségei vannak. Ezeket mind meg kell ismernünk, és csak azután vághatunk neki eredményesen a küzdelemnek.



Családi problémák. Na igen. Mi is ezt mondtuk, ha nem akartunk iskolába menni.



Ha kellően nagy veszteséget okozol az ellenségnek, meg fogja adni magát, de ezt nem kötelező elfogadnod.



Az RTS-ekben mindenki a tankokat szereti legjobban. Egy huszáros tankrohammal az egész ütközet sorsa eldőlhet.



A combotok a játék legnagyobb újításai közé tartoznak. Minél többet használod őket, annál fejlettebbek lesznek és annál több csatát nyernek meg.



Minden támadást előre meg kell tervezni. Először a védelmi vonalat számoljuk fel, majd a fontosabb épületeket és csak azután kerítsünk sort a kisebb jelentőségű építményekre.

jönni. Igazából egyetlen olyan egység sincs, amelyiktől igazából fel lehetne lelkesülni, és ez időnként nagyon kiábrándító.

A kisebb egységek fantáziátlanságáért azonban sokszorosan kárpótol a fémtestű combotok jelenléte. A combotok, ha valaki nem tudná, hatalmas robotok, amelyeket mi magunk építhetünk, és amelyek pusztulást hoznak mindenkire, aki rálép a lábukra.

Minden combot négy részből – két karból, egy törzsből és lábból – áll. Ezek megfelelő kombinációját mi választhatjuk ki, tetszésünk szerint. A beépíthető testrészek száma óriási, sőt az ellenségtől is elcsenhetünk egyet-egyet, ha megtetszik valamelyik darab. Így aztán újabbnál újabb combotokat hozhatunk létre, amelyek egyre nagyobb pusztításra képesek.

Minden combotnak saját legénysége van, amely annak függvényében növeli erejét, hogy hány ütközetet nyertünk meg vele. A combotok felszerelésében, a legénység kiválasztásában és az ütközetek „összehozásában" természetesen szabad kezünk van. Saját combotjaink teljes körű összeállítása és harcba küldése a játék legeredetibb újítása.

Az épületek felhúzásakor megint csak a jól ismert mederbe térünk vissza. A szokásos megkötések itt is érvényesek: az épületek például csak adott sorrendben és meghatározott helyekre telepíthetők. Az egyetlen újítás a mozgatható védőfal: lerakjuk valahová, egy löveget helyezünk a tetejére, és ha máshol van rá szükség, hát odaszállítjuk. Védelmi vonalaink így aztán mindig ott fognak húzódni, ahol szeretnénk.

Van azért még néhány jó ötlet, például a gyülekezőhely alkalmazása, ahová minden egység odavezényelhető, amint elkészül. Egyébként viszont megnyugodhatunk, nem kell újratanulnunk a régi reflexeket.



A tankok a stratégiai játékok legfontosabb kellékei közé tartoznak.

...kapsz egy libacombot

Örvendetes újítás, hogy az események három szinten zajlanak – a levegőben, a felszínen és a felszín alatt. A stratégiai játékok egy helyszínes cselekménye helyett itt csak akkor érhetünk célt, ha mindhárom szint történéseit figyelemmel kísérjük. E meglehetősen összetett feladatot remek térképek segítik. Ha bármelyik szinten csetepaté támad, azonnali figyelmeztetést kapunk. ▶



Nyomtatásban olyan, mintha egy csapat kék maszat csatázna egy valamivel nagyobb kék maszattal, monitoron nézve viszont ilyenkor éled át a legnagyobb izgalmakat.

Fémes kéreg vagy krémes féreg?





Fogadjunk, hogy már a legutóbbi stratégiánál is eltartott egy darabig, míg belejöttél a játékba. Mármost a *Metal Fatigue*-ban három szint van, így egyszerre kell figyelemmel kísérni a föld alatt, a felszínen és a levegőben történteket. Összetett feladat ugyan, de a térképek és a figyelmeztető rendszer azért sok mindenben segít.

Az egységek egy része nem válik a játék dicsőségére, de a combotok, ezek az általad megtervezett és felépített robotok többszörösen kompenzálják az esetleges hiányosságokat. Alkatrészekből több ezer áll a rendelkezésedre, így mindig más tulajdonságú egységekkel harcolhatsz.

Az egységekhez és az épületekhez hasonlóan a három szintnek is megvannak a maguk tulajdonságai. A felszín a legfőbb csatatér, ám a föld alatt sokkal több nyersanyag található, és itt a légitámadásokkal szemben is viszonylagos biztonságot élvezhetünk. A helyszínek váltogatása szó szerint új dimenziókat ad a játéknak: hiába pusztítottunk el minden ellenséget a két felső szinten, a föld alatt még óriási tartalékokkal rendelkezhet.

A missionökről szintén lerí az átgondoltság. Kezdetben szinte nevetségesen könnyűek, de egykettőre összetettebbekké válnak. Hamar viszont egyik esetben sem fogunk végezni, hiszen a könnyebb szinteken is eltarthat egy óráig, míg felőröljük az ellentábor erőit.

Probléma viszont, hogy nem mindig tudjuk meg, mit kell csinálnunk, még akkor sem, ha figyelmesen végighallgatjuk a mission briefinget. Próba szerencse alapon hamar rátalálunk a megoldásra, de szerencsésebb lenne, ha az eligazítás nem annyira a történetre, mint inkább az elvégzendő feladatra koncentrálna.

Na jó, ez azért nem akkora gond, kb. ötből egy missionben fordul elő, de a barátainak azért ezeket az apróságokat is megemlíti az ember. Főleg azért, mert ha nem tenné, nem lenne miről beszélni, és mindenki azt hinné, hogy Take 2 részvényeket vettünk vagy fel akarjuk szedni a főnökük nőjét. Pedig nem is vettünk részvényeket.

A multiplayer és a skirmish szintén sokat profitál a föld alatt, a földön és a levegőben folyó küzdelemből. Felettébb izgalmas, hogy sohasem tudhatjuk, hol rejtőzik az ellenség.



Küldjünk ki néhány felderítőegységet, és ne feledjük: szégyen a futás, de hasznos.

Kicsi ólomkatonám

A *Metal Fatigue* MI-jét már a megjelenés előtt sokat magasztalták, elsősorban azért, mert a munkához a téma szakértőjét, Mark Baldwint sikerült megnyerni. Így aztán némi csalódást okozott, hogy saját egységeink nincsenek mindig a helyzet magaslatán.

Amikor ellenség tűnik fel a látókörükben, utánamennek és megpróbálják leszedni. Ez még rendben is lenne, de ha azt akarjuk, hogy maradjanak a helyükön, és csak őrködjenek, az már bizony keményebb dió. Gyakran előfordul, hogy igazából mással foglalkozol, de valamiért mégis szétnézel egy területen, ahol is meglepve látod, hogy csapataid legyengülve, megfogyatkozva kerültek ki egy olyan csatából, amelyet igazából nem is kellett volna megvívniuk.



Nagy piros robotokat csak a legjobb játékokban kell építeni, és e szabály alól a *Metal Fatigue* sem kivétel.



A jobb oldalon lévő térkép segítségével könnyedén kiválaszthatjuk, hogy a játék három helyszíne közül melyiket akarjuk megnézni.



A combotok az utóbbi idők legnagyobb újítását jelentik a stratégiai műfajban. A Transformereket annak idején mindannyian szerettük. Hát most megint itt vannak.



A játék kezdeti szakasza nagyon fontos. Igyekezzünk minél hamarabb kiépíteni saját bázisunkat, mert a dolgok irányítása hamarosan kicsúszik a kezünk közül.



Az ellenség MI-je meglehetősen kifinomult. Már azt hinnénk, hogy az utolsó szálig megsemmisítettük őket, amikor kiderül, hogy időközben a föld alatt újabb bázisok épültek. Eredeti ötlet, nem igaz? A *Metal Fatigue*-ban ismeretlen fogalom a könnyű ellenfél.



A játékban három csapattal játszhatunk, ráadásul mindhámromnak saját egységei és épületei vannak. A három szervezet színeiben egyenként 20 pályát kell legyűrnünk, így el lehet képzelni, mennyi ideig tart a játék befejezése. És még ezután jön a skirmish és a multiplayer...



Az események 3D-s környezetben zajlanak, tehát a történéseket bármilyen nézőpontból megtekinthetjük. Multiplayer esetén akár el is bújhatunk a csapatainkkal, különösen ha tudjuk, hogy a barátunk mindig ugyanabból a nézőpontból figyeli az eseményeket.



Nem mindig világos, hogy a missionökben pontosan milyen feladatot kell végrehajtanunk, így ha nincs elég tapasztalatunk, egy darabig céltalanul fogunk ődöngeni. Idővel persze minden kiderül, de azért a mission briefingeket egyértelműbben is meg lehetett volna fogalmazni.



Előbb a legfontosabb járműveket és épületeket kell megépíteni, mert ezek hiánya később megbosszulja magát.



Sok kis egységet gyárts, mert ezeket bátrabban küldöd majd csatába. Igazából olyan ez, mint a NATO.



A combotokat rendesen építsd meg. Fegyvert mindkét kézbe!

Az ellenség viszont nem követ el ilyen baklövéseket. Azzal kezdi, hogy megerősíti a saját állásait, és ha túl sokat teketóriázunk, ő lendül támadásba. Arra is ügyel, hogy mindhárom szinten legyenek egységei. Nem könnyű tehát legyőzni, így garantált a hosszan tartó játék. Már a közepes nehézségi fokozat is megizzaszt, hardon viszont az első pályákat is lehetetlen megcsinálni.

Szabadidőd nagy részét mostantól kezdve ennek a játéknak fogod szentelni.

A grafika nem kiemelkedő, ráadásul a játékmenetben is vannak apróbb hiányosságok, de mindezek ellenére a program üde szellőként hat a stratégiai játékok áporodott levegőjéhez képest. A combotok, ezek a Lego és a Transformers tulajdonságait egyesítő harci robotok pedig legszebb gyerekkori élményeinket idézik fel.

És valóban: a játék során eljön az a pillanat, ahonnan kezdve önálló egyéniségként bánunk minden teremtményünkkel, és mindent megteszünk annak érdekében, hogy fémes testüket ne érje karc és ne verje rozsda. Egy háborús játékban nem éppen ez a legbiztosabb taktika, de emlékezzünk csak vissza: pontosan ugyanígy bántunk annak idején az ólomkatonáinkkal. Egy idő után azon vesszük észre magunkat, hogy létrehozunk néhány szuperhőst, míg a piszkos munkát a többiekkel végeztetjük.

A három helyszín jelentőségét nem lehet eléggé hangsúlyozni. A legfelső szint létjogosultsága néha valóban megkérdőjelezhető, a másik kettő viszont alapjaiban változtatja meg a stratégiai játékokról eddig alkotott fogalmainkat. Itt minden szint háromszor akkora, mint más játékokban, és háromszor annyi paramétert is kell számításba venni. Ez olyan mértékű koncentrációt igényel, aminek más játékokban nyomát sem találjuk.

Félreértés ne essék, nem ez a világ legjobb játéka, amely az emelvényre fellépve csak azért hajtaná meg a fejét, hogy valamilyen előkelőség a nyakába akassza az aranyérmet. Nem. De a *Metal Fatigue* mégis helyet követel a legjobbak között, sőt sok tekintetben még jobb is náluk.

Készülj fel arra, hogy szabadidőd nagy részét mostantól kezdve ennek a játéknak fogod szentelni. Aki szereti a stratégiai játékokat, a *Metal Fatigue*-ra biztosan rá fog kattanni, és rengeteg idő fog eltelni addig, míg lekattan róla. PCF



Imádjuk azokat a játékokat, amelyekben hatalmas robotok harcolnak egymás ellen. Nincs is jobb ennél.



A valós idejű stratégiák már régóta vártak arra, hogy kiemeljék a műfajt a posványból. A *Metal Fatigue* pontosan ezt tette.



Egy jól megerősített bázis sokáig tudja tartani magát, míg te a hadsereg felfejlesztésén dolgozol.

Metal Fatigue

Take 2 — (1) 223 1500
www.metalfatigue.com
Ha csak úgy: P200, 16Mb, 3D gyorsító, Win95
Ha tényleg: P266, 32Mb

Napló

C&C: Tiberian Sun	90%
Metal Fatigue	
Total Annihilation	89%
Warzone 2100	89%
Machines	81%

Pro és kontra

- ✓ Lego és Transformers egyben
- ✓ Három helyszín
- ✓ Három szervezet
- ✓ 3D-s környezet
- ✗ Egyes egységek jobbak is lehetnének

Vélemény

89%

◀ Bárdlóbáló mániákusok: kell
metlen ilyesmire ébredni regge

Devil Inside

Nem szeretjük az ilyen alakokat. Egy kicsit sem. Igazából annyira ijesztőek, hogy szükségünk támadt egy kis dédelgetésre.

A *PC Format* csapatának bizonyos tagjai kedvelik a reggeli napon rothadó hús illatát. Vagy legalábbis ilyen pletykák keringenek...

A ZOMBIS JÁTÉKOKAT AZ IDŐK VÉGEZETÉIG a *Resident Evil*-lel, a Capcom könyörtelen rémületparádéjával fogják összehasonlítani. A *Devil Inside* azonban teljesen más tésztából, vagyis élőhalott gonosztevőkből van gyúrva. Igaz ugyan, hogy a *Devil* zombijai is ugyanúgy ugranak elő a sötét sarkokból, és egy ilyen akció után az ember ugyanúgy elmehet gatyát váltani, mint a *Resident* esetében, a dolog mégis teljesen más. Próbáld elképzelni a *Tomb Raider*-t élőhalottakkal megspékelve. Vagy a *Quake*-et harmadik személyben. Ráadásul több vér folyik, mint gondolnátok. Hm, szóval a zombigyilkolás a te asztalod, ennyi már kiderült. Ha nem az volna, nyilván nem olvasnád még mindig a cikket. De vajon pontosan hogy kapnád szét a ronda fejüket? Nos, a *Devil Inside* irányítási rendszere kissé eltér attól, amit eddig megszoktunk, mivel az egérrel és a billentyűzettel vezérelt forgolódás és célzás különleges keveréke, de a követendő eljárás alapvetően ugyanaz, mint eddig. Fogd be a zombit a lézeres célzókészülékkel, kattints a bal egérgombbal, és már el is söpörted az útból. A muníció mennyisége meglehetősen korlátozott, és új fegyverből sem akad sok, így aztán a pontos fejlövések alkalmazása gyakorlatilag kötelező. Ha semmi mást nem szeretnénk csinálni az élőhalott kreatúrákkal azon kívül, hogy megbénítjuk őket, üssük ki a lábukat, vagy szedjük le a kezüket.

Na jó, de akkor miért nem *A baljós zombik halálos éjszakája*, vagy valami ilyesmi a program címe? Itt az igazság pillanata, skacok. Egy Dave nevű főszert irányítunk, az LAPD volt tagját, eddig oké? A fickó paranormális események után nyomoz egy kaliforniai kábeltévés show-műsor, a *Devil Inside* számára. Ja, és át tud alakulni démonná. Hopsz, minden hasonlóság a valósággal, ami esetleg még megmaradt volna



Dave. Ő a jófiú, de azért eléggé ijesztő lenne találkozni vele egy sikátorban. Őrült egy fickó, az biztos.



Néha villamosszékben kivégzett elítéltek jelennek meg speciális bútordarabukkal lebegve felénk, és sírva követelik, hogy durrantsuk le őket. Robbantsuk fel a járgányuk motorját, és már végük is van.

az után, hogy az első zombik bemasíroztak a játékba (bár nem voltak sokan, az igaz), hatalmas lángnyelvek között enyészik el, ahogy Dave valamilyen úton-módon démoni (és egyben női) megfelelőjévé, Devává alakul át (a kiejtése Déj-vah). Innentől kezdve elég őrültté válik a helyzet. Deva alakját felvéve kiszívhatjuk a legyőzött zombik lelkét, és személyesen Belzebubnak küldhetjük el őket. Cserébe a rengeteg összefogdosott lélekért bizonyos mennyiségenként Lucifer egy-egy fantasztikus új varázslattal örvendeztet meg minket.

Természetesen a dologban megvan a csavar. Deva sokkal védtelenebb a zombik támadásaival szemben, mint Dave, és sokkal könnyebben hal meg. A célzásban sem jeleskedik annyira, mivel lézerirányzékos fegyverek helyett inkább varázslatokat lődöz az ujjaiból. Viszont gyorsabban mozog az exzsarunál, a lángok pedig feltöltik energiával, ahelyett hogy élve megsütnék. Sajnos azonban képtelen felhasználni Dave rendkívül változatos arzenálját saját, gonoszabb céljaira.

A véres mindenségit!

A hangtompítós pisztoly kilőve, csakúgy, mint a kitűnő hatásfokkal pusztító vadászpuska. Nem tudja szétdarálni az ellenfeleket a BBQ sanderrel. Kénytelen kihagyni a nyílpuskát és ennek tüzes unokatestvérét, mely nagy robbanóerejű nyílvesszőt lő ki, ami véres cafatokra robbantja szét a rosszakat. Kihúzhatjuk a különösen gonosz lángszórót is. A harmadik személyű nézőpont azonban egyébként sem igazán méltó ezekhez a fegyverekhez. A Lara Croft stílusú rohangálás jól illik az ugrálós, szaltózós játékokhoz, de egy vértől csöpögő shooterben szerettük volna a szereplőnk szemszögéből látni az eseményeket. Mindezek mellett a harmadik szemé-



Ha nem állna ennyire közel magához az ördöghöz, Deva nagyszerű hősnő lenne.

A sztori

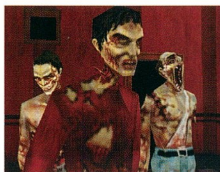
Talán észrevettétek, hogy a *Devil Inside* hasonlít a hagyományos iskolához tartozó *Alone in the Dark* című kalandjátékhoz. Ha igen, jár egy aranycsillag, mert pontosan ugyanaz a fickó működött közre benne, aki az Infogrames három játékáért is sokat tett – Hubert Chardot. Soha el nem avuló, ugyanakkor különösen nyakatekert feladványai a *Devil Inside*-ba is bekerültek. Néha kissé túlságosan is nyakatekertek, az igaz, de legtöbbször élvezni fogjátok őket.



A kép nem Hubertet ábrázolja. Hubert sokkal jóképűbb. Komolyan.



Kemény. Fanatikusan harcias. Fegyver van nála. A neve Dave, és azért jött, hogy végezzen veled.



A *PC Format* kabbadi-csoportja ismét a parkba igyekszik piknikezni. És akkor mindenki egyszerre: Kabbadikubbudikabaadikbbidididiaaah!



Az áramütés után a képen látható szereplő teljesen megvakul. Az elektromosság gonosz dolog, emberek.



A játék világa minden elemében kifejezetten különös – nem mintha ez nem tűnne fel mindenkinek. Őrült helyzet, ez tény.

lyű nézőpontnak vannak előnyei is. Először is, tényleg olyan érzést ad, mintha a karakterek helyében lennénk, és szinte kimondhatatlanul megkönnyíti az ellenfelek pozíciójának meghatározását. Nagyban hozzájárul a *Devil Inside* sokkal nehezebbé tételéhez is. Egy rendes kört leírni oldalazva tényleg elég kemény feladat, hogy a közben leadandó hajszálpontos fejlövésekről ne is beszéljünk. Amikor az ember először találkozik pokoli végzetével, Nighthowlerrel, valószínűleg csak néhány hatástalan lövést ereszt el a térde felé, mielőtt a dög cafatokra robbantaná, tébolyult hiénaként kacagva.

Jé, még mindig élek

Így aztán meghalunk. Sokszor. Mivel egy-egy mentési pont (és ezekből elég kevés akad) egy játékon belül csak egyszer használható, az ember addig vár a save billentyű lenyomásával, ameddig csak bír, aztán persze végeznek vele, és újabb zombihordákon kell átküzdenie magát, hogy megint eljusson oda, ahol a visszatöltés előtt volt. Ez pedig jó. Idegborzolóan hangzik, tudjuk, de nem olyan rossz tőle a helyzet, mint amilyennek látszik. Először is növeli a kihívást, és mivel kétségbeesetten próbálunk életben maradni, kevesebb dolgunk van a mentés után. Másodszor hatalmas megkönnyebbült sóhajt hallathatunk, valahányszor elérjük a soron következő kritikus fontosságú pontot anélkül, hogy látványosan elhaláloztunk volna.

És akkor ott van még a grafika. A *Devil Inside* lehengerlő, emberek, és erről senki se feledkezzen meg. A részletesen kidolgozott látványvilág és a jól átgondolt szerkezet mostanában mintha kimaradt volna jó pár játékból, de a *Devil Inside* véget vet ennek a trendnek. A nagyfelbontású grafika miatt viszont sok kulcsfontosságú tárgy apró és nehezen megtalálható, és a program alaposan leterheli a rendszered. Lehet, hogy a Cryo szerint egy PII-266 az abszolút minimum, de ez kifejezetten marhaság. Próbáld csak ki egy Voodoo 2 szint alatti 3D kártyával meg egy igazán dögös processzorral, és garantált a fájdalmas csalódás.

Húsfaló tangó

Mindent összevetve be kell vallanunk, hogy a Cryo nagyot nőtt a szemünkben. Eddig gyakorlatilag az összes kiadványuk masszív csalódás volt, a *Devil Inside* viszont nem. Abszolút élveztük. Az igazat megvallva, a játék penge, és csak néhány kisebb szépséghiba rontja az összképet. Ha elég jó a géped és meg tudsz küzdeni a kissé különös irányítási rendszerrel, kirobbanó élményben lehet részed. Egy próbálkozást bőven megér. PCF



Deva egy kicsit hasonlít a helyi rockegyüttes tagjaira.

Ördögök és angyalok



✓ Lőj a zombik olyan testrészeire, amikre nem szoktak (például a mellkasukra vagy a lábukra), és csak a zombikra jellemző sebeket szednek össze. Néhányukon akkora lyukak támadnak, hogy át lehet látni rajtuk, mások teljesen kettészakadnak. Fincsi.



✓ Dave nem képes igazán sok manőverre, de amikre igen (gurulás, oldalazás, futás, sétálás és lövés), azokat jól csinálja, Deva kitűnő mozdulatai pedig mindenért kárpótolnak.



✓ Nagyon bejön ez az egész zombi-szétpasszírozós dolog. Ha egy játékban élőhalottakat lehet mészárolni, mi benne vagyunk. A zombik végül is már halottak, tehát felesleges miattuk bűntudatot érezni.



✗ A kamera. Háromféle nézőpont közül választhatunk, de ezek közül csak a folyamatosan mozgó kamerás használható. Az operatőr szemszöge megnehezíti Dave vagy Deva irányítását. A spycam lehetetlenül messze van az eseményektől. A folyamatosan mozgó kamera viszont néha teljesen meghülyül.

Devil Inside

Gamesquad/Cryo (1) 461 5733
www.cryo-interactive.com
Ha csak úgy: PII-233, 32Mb
Ha tényleg: PII-500, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Nomad Soul	91%
Devil Inside	
Resident Evil 2	86%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Slave Zero	70%

Pro és kontra

- ✓ Rendkívüli látványvilág
- ✓ Korrekt fegyverek
- ✓ Rengeteg erőszak
- ✓ Rendesen össze van rakva
- ✗ Problémás irányítás

Vélemény

87%

Croc 2

A Fox háziállata visszatért, hogy farkát csapkodva újra felvegye a harcot, kristályokat gyűjtsön és kiszabadítsa a kedves Gobbót.

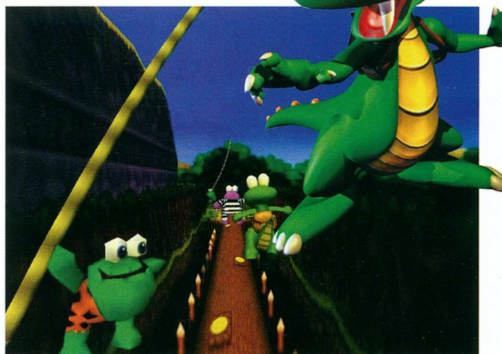
Az Argonaut, a Croc készítője megkülönböztetett figyelmet fordít a Nintendo 64 platformra kifejlesztett játékaira, különösen a *Mario 64* és a *Banjo and Kazooie* játékokra. Mindkét program apró feladatok sorából tevődik össze, és a cselekmény egy központi mag körül bonyolódik. A *Croc 2* hűen követi ezt a bevált hagyományt.

Friss pipihús...

Az első *Croc* játék egymást követő ismétlődő szintjeivel összehasonlítva a feladatok központi szervezése és a betétjátékok sora igazán figyelemre méltó. Ez azt jelenti, hogy rögtön több irányba is elindulhatsz, miáltal úgy tűnik, hogy mesterséges modulok helyett egy összefüggő vidéket kell felfedezned. És a platformfüggő *Croc* után a *Croc 2* platformfüggetlensége kellemes meglepetésként hatott. Lényegében ugyan mindig csak valamilyen tárgyakat kell gyűjteni, de az egész úgy van csomagolva, mintha teljesen különböző játékokról lenne szó. Ez a sokoldalú megközelítés nyilvánvalóan a fiatalabb játékosok meghódítása érdekében történt.



A különleges mozgások révén Croc egy sor vidám játékot is kipróbál.


A távolságok érzékelése a Croc 2-ben nem mindig egyszerű, néhány jelenet emiatt túlságosan nehéz. Minderre rátesz még egy lapáttal a kameramozgatás is.

A fejlesztőknek nyilvánvalóan nem lett volna szabad minket, szegény játékosokat ily módon az őrületbe kergetni.

A fiatalabb korosztály célbavétele a rajzfilmszerű környezetben, a bájos Gobbo (barátságos teremtmény) szerepeltetésében és a majdnem szeretnivaló rosszfiúkban (Dantinik) is tetten érhető. Még az sem okoz lelki törést, ha a szint végén valami nem sikerül.

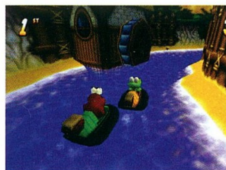
Ez a gyermeki gondtalanság azonban hamarosan tiszavirág-életűnek bizonyul, amint a szintek tervezéséből eredő rosszindulat már ezredszer követeli Croc drága kis életét. Ez nem egyszerűen csak abból adódik, hogy a *Croc 2*-t nehéz játszani. Inkább arról van szó, hogy a fejlesztőknek nyilvánvalóan nem lett volna szabad minket, szegény játékosokat ily módon az őrületbe kergetni. Majd' mindegyik jelenetben át kell ugrani egy halálos szakadékot vagy lávafolyamot, de ez csak akkor sikerülhet, ha az ingatag kövekre történő ugrások tökéletesen vannak időzítve, vagy a lengő kötelet pixelpontossággal sikerül elkapni. De ezek az akciók itt igazi hőstettekké válnak, hála a kezelőrendszer kíméletlenségének, amely szegény Crocot legszívesebben mindig a szakadék peremén túlra irányítaná. Az ugrások sikertelensége sokszor a távolság rossz felméréséből adódik, amit a váll fölötti nézőpont tesz nehezen megbecsülhetővé.

...de túl sok a csont

Eljutottunk hát a kamerakezeléshez, amely az első *Croc*-éhoz hasonlóan gyenge. Sok szintet éppen a rossz nézőpont tesz szükségtelenül nehézzé. Néhány jelenetben az elkerülhetetlen gyors ugrások között hirtelen 90°-ot fordul a nézőpont. Ezt sikeresen szinte lehetetlen végrehajtani, miközben ráadásul a kamera még leng is. Jobban teszed, ha előtte biztosítást kötsz a monitorodra, mert lehet, hogy dühödben váratlanul törni-zúzni kezdesz.

Más platformjátékok az elbukást azzal büntetik, hogy a kis jelenetet újra kell kezdeni. A *Croc 2* csak az életeid számát csökkenti, és újra próbálkozhatsz az életveszélyes helyzetekkel, egyszerűen csak vissza kell menned a kiindulási pontra (például a helyiség végébe). Alkalmanként növelheted is a pontjaid számát, de erre rendszerint akkor lenne mód, amikor már éppen elfogyott az összes életerőd.

A *Croc 2* platformrétegei alatt egy kedves kis játék rejtőzik. Az epizódok illenek egy ilyen típusú játékhoz: csónakázás, siklóernyőzés, csillében való furikázás. Sajnos azonban a platformjelleg túlságosan meghatározó. Az eredmény felnőttek számára túl gyerekes, gyerekeknek pedig túl bonyolult és idegesítő. Két szék között a pad alá... *PCF*



Jó szórakozást jelent a sok rövid játék, amelyek kétszemélyes harcokban, versenyekben és más csemegékben bővelkednek.

A sztori

Annak ellenére, hogy a *Croc* első kiadása nem nyerte el a kritikusok tetszését, a játékhiányban szenvedő platformjátékosok körében hamar népszerű lett, és kétmillió példányban kelt el. Harsány színeivel, helyes állatfiguráival és egyszerű kezelhetőségével rögtön meghódította a fiatalabb játékosokat. A *Croc 2* ugyanezt a tíz év körüli korosztályt vette célba, ám a kalandokat jól megfűszerezte, majd még jobban megkavarta.


Bár a *Croc 2* textúrája egész jó, a megjelenése pimasznak tűnik.

Bájos vagy bajos?



✓ Ha nagy, bátor és bájos szereplők után áhítozol, akkor a *Croc 2* mindezt 3D-ben nyújtja. A platformfüggetlen jelenetek ráadásul elég megnyerőek, ahol egészen különleges közlekedési formákat is kipróbálhatsz.



✗ A gyerekeknek szánt *Croc 2* olyan nehéz, hogy még felnőtteket is képes az őrületbe kergetni. Már a játék elején megbuksz a kíméletlenül kialakított szintek, a kameramozgatás hibái és a kezelés nehézkességei miatt.

Croc 2
9 990 Ft

Fox Interactive — (1) 351 3078
www.foxinteractive.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300, 64Mb, joystick

Napló	
Rayman 2	84%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Croc	76%
Toy Story 2	68%
Croc 2	

Pro és kontra
- ✓ A kalandok széles választéka
- ✓ Barátságos, logikus pályák
- ✗ Szörnyű nézőpontok
- ✗ Botrányosan nehéz szintek
- ✗ Élvezhetetlen gyereknek, felnőttnek

Vélemény
59%

Soldier of Fortune

„A fickó elvesztette a fejét!" Szó szerint. Köszöntünk a *Soldier of Fortune* világában, ahol a csonkolás hétköznapi, mindenki számára melegen ajánlott gyakorlat.



John brutális plasztikázással próbált segíteni hatalmas orrán, de most sem érez nagy örömöt az, aki ránéz.

TELJESEN BIZTOS, HOGY HA EGY DOLOGRA, hát az erőszakkal teli számítógépes játékokkal kapcsolatos elcsépelt vita újraélesztésére tökéletesen alkalmas lesz a *Soldier of Fortune*. Nagy-Britanniában például nemrégiben mutattak be egy fájdalmasan egyoldalú, hiteltelen dokumentumfilmet arról, hogyan változtatja a *Mortal Kombat* szadista kínzógépekké a kövér amerikaiakat, de szinte látjuk magunk előtt a pillanatot, amikor valamelyik hazai TV hirdet kereszteshadjáratot a gyerekekre zúdított értéktelen, beteges szörnyűségek ellen. Ugyanis ez a játék tökéletes céltáblája lehet az ilyen támadásoknak. Hogy miért? Nos, a tény, hogy jól irányzott lövésekkel leszaggathatjuk az ellenfelek testrészeit, és eközben látványosan dől a vér, olyasmi, ami bizonyos körök meglehetősen harcias erkölcsi meggyőződéseivel sohasem fog összeférni.

Ebben a játékban pedig vérszökőkutak és repkedő húsdarabok közepette robbanthatjuk le a terroristák kezeit és lábait a törzsükről; csontok szakadnak át a bőrön; belek ömlenek ki a jól helyezett gyomorlövések nyomán; fejek lyukadnak ki vagy válnak el a testtől egészben. Még a különös őrkutyákat is az eddig felsorolt extrém módokhoz hasonlóan csonkíthatjuk meg.



A metróalagút lerohanása a játék legelején izgalmas bevezetést ad mindahhoz, amit úgy hívnak: *Soldier of Fortune*.

Vérben tocsogva

A belső részek természetesen a realizmus nevében záporoznak ilyen gazdagon. A cél John Mullins, az izmoktól dagadó kalandor életének ábrázolása, az őt körülvevő folyamatos lövöldözéssel és annak minden következményével együtt. Az, hogy valaki ezt gusztustalannak vagy megengedhetetlennek tartja, természetesen egyéni viszonyulás kérdése; minket inkább az érdekel – lévén harcedzett veteránok –, hogy a dolog hozzájárul-e valamivel a játékélményhez. A válasz pedig – legalábbis első pillantásra –, igen: az első pálya lehet a bizonyíték. Egy terroristákkal teli metróalagúton kell átküzdenünk magunkat, miközben megmentjük egy rakat békés állampolgár életét – az a mód, ahogy az előbbieket miszlikbe aprítjuk, a remélhetőleg fegyvertelen túszokat pedig biztonságba helyezzük, reményteli kezdetéül szolgál a játéknak.

Vérszökőkutak és repkedő húsdarabok közepette robbanthatjuk le a terroristák kezeit és lábait.

Az érdekes az egészben az, hogy mennyire más benyomást kelt az esztelen vérfürdő, ha nem földönkívüli kiborgokat vagy természetfeletti szörnyetegeket mészárolunk. Ilyen mértékű grafikai vérontást emberi ellenfeleken véghezvinni egy idő után kellemetlen érzés. Végső soron azonban ez mégis csak egy számítógépes játék, és a szereplők folyamatos képen lövése – grafikai demonstráció ügyében lásd *Soldier of Fortune* – nem igazán indította a stáb tagjait arra, hogy fegyvert ragadjanak, és ámokfutásba kezdjenek a környék békés utcáin. Ennek valójában éppen az ellenkezője igaz. Nagy igazság, hogy nem a pisztoly öl, hanem az, aki meghúzza a ravaszt. Gusztustalansága mellett azonban a játék egyben hihetetlenül vicces is.

Némi bűntudatot talán érezhetünk az előbbi vélemény miatt, de annyira abszurd mennyiségű erőszakot zsúfoltak bele, hogy az ember előbb-utóbb kénytelen elröhögni magát. Később azonban – az újdonságérzés elmúltával – már nem érződik annyira szórakoztatónak az ellenfelek szétcincálása főbb testrészeikre, és a *Soldier of Fortune* a jól bevált FPS technikák gyakorlásává változik.

Orvlövészek előnyben

Ezt azt jelenti, hogy a játék legalább megpróbál valamiben eltérni a *Quake*-klónok végtelen áradatától, főleg azáltal, hogy bőségesen merít a mostanában nagy számban tenyésző katonai szimulátorokból (*Rainbow Six*, *Delta Force* és társaik) valamint – és egyben leginkább – ▸

A sztori

A hős neve John Mullins. Igen, Mullins. Felbérelhető fegyverforgató, a jövő katonája – más szóval zsoldos. Olyan ügyeket vállal el – természetesen busás fizetség fejében –, amiket az amerikai hadvezetés túl kényesnek ítél. Nyakig ülünk tehát egy első személyű lövöldözősben, melyben a világ minden tájára eljuthatunk, és súlyos dollárokért pufogtathatunk. Ráadásul a jelek szerint John Mullins valóban létező alak. Ha ez tényleg igaz, el sem merünk gondolkodni azon, milyenek lehetnek a rémálmai.



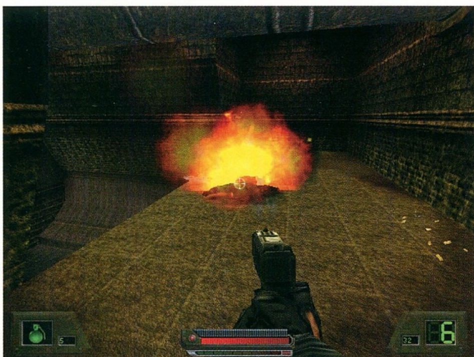
A dobozon ott virít a figyelmeztetés, tehát senki se adja ötéves gyereke kezébe ezt a játékot.



Szerencsére néha feltűnnek a csapattársak, hogy kisegítsenek. Itt éppen elkaptak néhány csúnya terroristát. Biztosan őszintén megbánták a gazok, amit tettek, hm?



Hát ez egyszerűen undorító. Csodálatos részletgazdagság, de szépnek semmiképp nem mondható. Gyengébb idegzetűek számára nem ajánlott.



Lőj némelyik rosszfiú hátizsákjára, és rögvest felrobbannak – sőt a közelben lévőket is magukkal viszik a halálba. Nyilván nemcsak az ebédre magukkal hozott gránátos kockát rejtegették odabenn.



Idióta őr. Épp egy jól őrzött épületbe rohanunk be – mégis, mi mást csinálnánk? Integessünk barátságosan? Nem kéne ennyire meglepett képet vágnia, hiszen a most következő dolog benne van a munkaköri leírásában.

► az N64-es *GoldenEye*-ból, melyre a *Soldier of Fortune* annyira szeretne hasonlítani, hogy az már szinte fáj.

Bár a hangsúlyt elsősorban és mindenekelőtt a lövöldözésre helyezték, lehetőségünk nyílik némi orvlövészkedésre és lopakodásra is. Egy aprócska műszer a képernyő alján folyamatosan méri a haladásunk keltette zaj mértékét, így bevethetjük a nesztelen közeledés módszerét. Alattomban az őrök mögé lopakodhatunk és fejbe durranthatjuk őket, mielőtt bármit észrevennének. Rendelkezésünkre áll egy nagyszerűen kidolgozott távcsöves puska is, mely sokat segít az észrevétlen merényletek végrehajtásában, mivel pontosan becélozhatjuk vele az ellenfelek homlokát, és aztán egyetlen lövéssel végezhetünk velük. Mindezek mellett ott van még a sarkok mögüli kihajolás képessége, melyet a *GoldenEye*-ból csakliztak el fondorlatos módon. Bukkanjunk elő, adjunk le néhány lövést, majd húzódjunk ismét fedezékbe – mindezt néhány pillanat leforgása alatt. Minden további nélkül lehetséges ész nélkül lövöldözve átgázolni a pályákon és győzni, de sokkal nagyobb megelégedésre ad okot, ha némi méltóságot és harci eleganciát mutatva verekedjük végig magunkat a játékon. Azért van néhány szint, amelyek tényleg, kikerülhetetlenül megkövetelik a titkosügynökös megközelítésmódot; ilyen alkalom például az, amikor visszamegyünk Irakba azokban a napokban, mikor az egész országot fojtogató köd borította, és kiderül, hogy mindenhol láthatatlan orvlövészek lesnek ránk – szó szerint élet-halál kérdése, hogy óvatosan, körültekintően settenkedjünk előre.

Bár a hangsúlyt elsősorban a lövöldözésre helyezték, lehetőségünk nyílik némi orvlövészkedésre és lopakodásra is.

Határ az MI

Ami a fegyverválasztékot illeti – amint az várható volt –, a szokásos géppisztolyokkal, revolverekkel és sörétes puskákkal találkozunk (viszont mindegyiknek megvan a maga haszna), a későbbiekben azonban a játék nevetségesen egzotikus irányokba fordul. Így aztán megkapjuk a mikrohullámpuskát, ami élve forralja fel az áldozatokat és a Slugthrowert, ami láthatólag tanklövedékeket lő ki rengeteg/másodperc sebességgel. Az ilyesmik persze segítenek feldobni a nem is olyan rossz multiplayeres meneteket.

Az ellenfeleket irányító MI néha túl egyszerű (az ellenséges katonák gyakran ácsorognak arra várva, hogy valaki kiontsa a vérüket, anélkül hogy védekeznének), de időnként akadnak briliáns pillanatai is. Mikor kilestünk az egyik sarok mögül, szemben néhány őr pontosan ugyanezt tette, aztán visszahúzódtak, összeszedték a csapatukat, és egy csomóan lerohantak minket. A hátbatámadás-specialista szibériai orvgyilkosról pedig minél kevesebb szó esik, annál jobb (bár ez nem akadályozott meg minket abban, hogy szétdurrantsuk a kis sunyi fejét hátbatámadás közben). Az ellenfeleket irányító mesterséges intelligencia azonban még hullámzó teljesítménye mellett is klasszisokkal előzi meg az olyan játékok MI-jét, mint például a *Quake 2* (a *Soldier of Fortune*-t ennek motorjára alapozták). Mindent összevetve, ellenségeink sokkal többre képesek az egyszerű lebukásnál és körbe-körbe rohangálásnál.

Ha már szóba került a *Quake 2*, nos, a Raven fejlesztői csodákat műveltek az id kódjával. Szinte észrevehetetlenné vált az eredeti, csakúgy, mint a Világ Legnagyszerűbb Folytatásának™ esetében (jelen játék mellett a jelenség másik illusztrációja). Leginkább természetesen a karaktermodellezésbe fektetett munka, és az ennek eredményeként meginduló értelmetlen darabolás tűnik fel, de a szereplők animációja is összehasonlíthatatlanul hatásosabb lett. A célpontok megpördülnek és hadonászva terülnek el, ha eltaláljuk őket, kifacsart kezekkel rimánkodnak könyörületért, ha kilőjük kezükből a fegyvert, és hidegvérrel kúsznak, cseleznek és tüzelnek ránk. A fejlesztők annyira nagy figyelmet fordítottak a részletekre, hogy ha a fegyverünk tárát egy holttestbe ürítjük, az éppen eltalált testrész realisztikus módon tekereg és rángatózik a lövések nyomán. Az elvárások fényében nézve ez már felesleges többlet – rá-



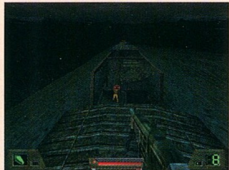
Az ellenfelek néha egész jó céllövőnek bizonyulhatnak, tehát valószínűleg jobb nem belekeveredni az ehhez hasonló rázós helyzetekbe.



Egy közvetlen közelről leadott lövés a vadászpuskából, és az áldozat pontosan így fog kinézni. Iszonyatos, de elég vicces is egyben.

Foglalkozása... gyilkos!

A második pálya egy mozgó vonaton zajló izgalmas üldözést elevenít meg. Na jó, szóval megint egy GoldenEye koppintás – ettől függetlenül azért jó móka, és segít elszakadni a megszokott folyosós tematikától, ami az ilyen típusú játékokat általában jellemzi. Vessünk egy pillantást a legjobban sikerült részekre.



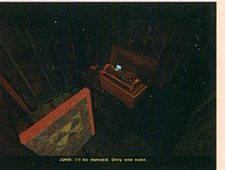
Az idő legnagyobb részét vonattetőkön ugrálva töltjük, olyan ember módjára, aki cseppet sem törődik az életével. Vigyázzunk, nehogy leessünk, mert odalent roppant gusztustalan halál vár ránk, és figyeljünk az őrökre is, akik a tetőre nyíló csapóajtókban bukkannak fel. A kis csalafinták.



Körülbelül a pálya felénél lecsap ránk egy baromi nagy helikopter, és elkezd lőni, nem igazán nyújtva ezzel nagy segítséget a küldetés teljesítéséhez. Szerencsére John Mullinst, a tűzerő megtestesítőjét alakítva néhány vadászpuskából leadott lövéssel elhessegethetjük a szemtelen szitakötőt.



Ezen a pályán találkozunk először a távcsöves puskával – ezzel a gyönyörűséges eszközzel. A vagon hátuljában egy olajjal teli tartályt láthatunk. Egyszerűen robbantsuk fel, és már nem is kell értékes lövedékeket pazarolni az őrök elintézésére.



Az utolsó kocsiban lelünk rá erre a nukleáris bigyóra – a parancs szerint ezt kell megmenteni. Elméletileg négy ilyen eszközt kellett volna találnunk a vonaton, így aztán marad elég tennivalónk a játék további részére is, ahogy megpróbáljuk megmenteni a világot az elmaradhatatlan félelmetes zsarnoktól.

A szerencse kegyeltje vagy maradjon inkább jegelve?



✓ Nos, ez a játék egyik fő vonzereje, szóval szerintünk biztos valami jó dolog kell hogy legyen. A lényeg veleje az, hogy a *Soldier of Fortune*-ban az emberi test a fegyverek játékszerévé és martalékává válik. Ó, igen, szétlőhetsz kezeket, lábakat, fejeket... amire csak kedved szottyan. Elég sokkoló. De azért vicces.



✓ A pályák kivitelezése többnyire tényleg nagyon jó. Annak ellenére, hogy hajlamosak a hihetetlen linearitásra – például korábban már látott helyekre kerülünk vissza, ahol leomlik egy fal, hogy továbbhaladhassunk –, összességében egységesek és maximálisan akcióra tervezettek. Nem rossz.



✓ A távcsöves puska. Ahogy azt a divat az FPS-ekben diktálja – mióta csak az *MDK* és a *GoldenEye* készítői a szerepeltetése mellett döntöttek –, a távcsöves puska rettenetesen fontos részét alkotja az arzenálnak, és a *Soldier of Fortune* szívében is különleges helyet foglal el. Sorakoztasd fel és lődd halomra a gazokat. Ó, igen.



✗ Na, már megint kezdődik a belezés. Valószínűleg te is felbosszantod majd magad a mértéktelen erőszak láttán. Jogosan. Nem vagyunk egy emberbaráti szervezet, de ami sok, az sok. Szerencsére van a játékban egy zár, amivel ki lehet kapcsolni a dolgot. De nem igazán ez az ideális megoldás.



✗ Az MI néha gyanúsan viselkedik. Az ellenfelek időnként csak állnak és várják, hogy beléjük eresszünk párat. Abszolút udvarias magatartás, kétségtelen, csak éppen nem igazán így zajlik egy valóságos tűzharc. Na jó, ha az a sorsuk, hogy lelőjék őket, hát lőjük le őket...



✗ John Mullins és barátai borzalmas bajuszokat hordanak az orruk alatt. Hasonlítanának Chuck Norrisra, ha Chuck Norris egyetemi tanár lenne. Vagy valakinek a papája. Vagy I. Ferenc József. Nagyon gondosan ápolt bajuszkák, az már egyszer igaz, de emberek, azért mégis...

A Raven fejlesztői könyörtelenül szétkapták a *Quake 2* motorját, mielőtt újra összerakták és felturbózták volna.

adásul nem igazán értjük, miért akarna valaki lőszert pocsékolni egy élettelen test feldarabolására –, de azért finom ecsetvonásnak nevezhető. Nos, a „finom" talán nem a legmegfelelőbb szó, de hát úgyis értitek, miről van szó.

Fegyveres parádé

Ezenkívül a *Soldier of Fortune* sokkal, de sokkal gyorsabb a *Quake 2*-nél – újabb biztos jele annak, hogy a Raven fejlesztői könyörtelenül szétkapták a *Quake 2* motorját, mielőtt saját céljaiknak megfelelően újra összerakták és felturbózták volna, valahogy úgy, ahogy a *Half-Life* használta fel kiindulópontként a *Q2*-t saját káprázatos céljaira. Elég nagy tett, és lenyűgöző érzés megetetni vele a számítógépet. A kérdés tehát a következő: a *Half-Life* újradefiniált egy műfajt – vajon a *Soldier of Fortune*-nak sikerült hasonló nagyságrendű eredményt elérnie?

A tömör válasz pedig: nem. A hatásos technikai újítások (az optimalizált engine, a részletekre fordított figyelem, a grafikai megvalósítás életszerűsége) és a lopakodásra kihegyezett játékstílus megvalósítására tett minden igyekezet ellenére a *Soldier of Fortune* végső soron belefullad az erőszakba. Ezzel nem állítjuk azt, hogy nem szórakoztató, mivel az; egyszerűen csak nem kínál semmi jelentősen eltérőt mindattól, amit eddig láttunk. Emlékezzünk vissza a *Kingpin*-re, melyben először jelent meg a gátlástalan erőszak és a káromkodás. A *Soldier of Fortune* továbbfejleszti annak a hatásnak az ábrázolását, melyet a golyó tesz az emberi testre, és akciódúsabb is, újabb véres trükkökkel örvendeztetve meg a közönséget, de forradalmi változást hozó játéknak aligha nevezhető.

A vérontás mögött tehát – abban ugyanis biztosak vagyunk, hogy a képernyőre kerülő erőszak grafikai jellemzőit pusztán újdonságnak tekintik majd – szilárd, de minden inspirációt nélkülöző játék húzódik meg. Rengeteg finom részletet tartalmaz, és az akció is zökkenőmentes és jól megtervezett. Így aztán – bár több tisztességes iparosmunkánál – reménytelenül hiányzik belőle az a plusz, ami a jót a kitűnőtől megkülönbözteti, és ezért leginkább korrekt, tiszta, brutális játékként jellemezhető, amivel ellehetünk, amíg a Következő Nagy Durranás meg nem érkezik. Ennél igazságosabb ítéletet nemigen lehetne mondani a *Soldier of Fortune* felett. Ja, és vigyázz, nehogy elkapjon a mamád, miközben nyomulsz vele – valószínűleg halálra fog rémülni. *PCF*



Csak óvatosan. Még a végén véletlenül eltalálod azt a hatalmas rakétát. Úgy tűnik, van benne valahol egy nukleáris robbanófej.



Figyelj oda a színhely robbanékony elemeire – nemcsak szépek, fájdalmasak is lehetnek. Ez talán nem a legmegfelelőbb időpont arra, hogy előhalászd a távcsöved, kinyisd a teásflaskát és elmerengj a táj szépségén.



A képen látható csapóajtókon át lejuthatunk néhány kocsi belsejébe, ahol olyan hasznos dolgokat találunk, mint például az extra lőszer. És elég gyakran ütközünk kétes tisztaságú, óriási fegyvereket szorongató bajszos rosszfiúkba is.

Soldier of Fortune
9 990 Ft

F Activision — T (1) 223 2770
I www.activision.com

Ha csak úgy: P233, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Quake 3 Arena	94%
Unreal Tournament	92%
System Shock 2	86%
Delta Force 2	84%
Soldier of Fortune	

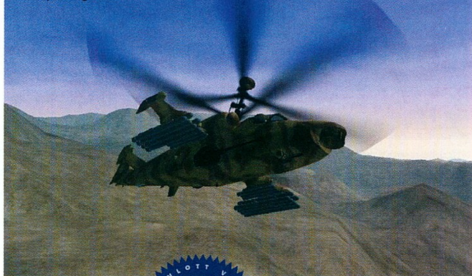
Pro és kontra

- ✓ Részletes grafika
- ✓ Alapos tervezés
- ✓ Gyors akció
- ✗ Hangyányit túltengő erőszak
- ✗ Időnként rendetlenkedő MI

Vélemény

77%





Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum

Arany-érem PCFormat Június 2000



Rengeteg lehetőségünk van bravúros repülési elemek bemutatására, a Free Flight játékmódban pedig mindhárom harci helyszínt háborítatlanul deríthetjük fel.

Az Empire és a Razorworks két XXI. századi helikopterrel tér vissza a levegőbe, hogy a szimulátorok rajongói szólni se tudjanak az elragadtatottságtól.

A sztori

Az *Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum*, a sokat dicsért *Enemy Engaged: Apache Havoc* (90%) folytatása lehetőséget kínál az amerikai, illetve az orosz arzenál legfejlettebb támadó helikoptereinek kipróbálására bolygónk három tűzfészkében – mindhárom helyszínen a legkisebb részletig kidolgozott, erőteljes szárazföldi háború vár, melynek története a játék során bontakozik ki, s melyet közvetlenül befolyásolnak a pilótafülkében véghezvitt tetteink.



Ilyen kopterrel nem szívesen repülnénk – még a végén kiesünk az egyik nyitott oldalon.

NÉHÁNY KLASSZIKUSSÁ VÁLT PROGRAM sikerétől eltekintve a helikopterszimulátorok nemigen tudtak kitörni hagyományos testvéreik árnyékából. Ennek részben az az oka, hogy helikopterrel jóval nehezebb repülni, mint a normális gépekkel, de főleg mégis technikai problémák hátráltatták a kopterszimek elterjedését. Először is ugyanazon okokból, amiért helikoptert vezetni nehéz, a viselkedésüket szimulálni is nehéz, és emiatt a PC processzorára is nagyobb nyomás nehezedik. Adjuk még hozzá ehhez a kopteres hadviselés alapvető jellegzetességeit, vagyis azt, hogy a pilóták alacsonyan repülnek és (legalábbis a vadászgépekkel összehasonlítva) kis távolságból támadják meg a célpontjaikat, ami miatt viszont a dolog mindenképpen izmos grafikát követel meg, ha hatékonyan akarjuk digitális formában modellezni – és már nem is tűnik meglepőnek, hogy a helikopter-szimulátorok hajlamosak voltak lemaradni a szuperszonikus vadászgépek csúcskategóriás szimulációi mögött.

A helyzet azonban változik. A folyamatosan gyorsuló tempó, ami a processzorok sebességének és a grafikus kártyák erejének növekedését az elmúlt években jellemezte, azt eredményezi, hogy a PC-k végre képesek megfelelni azoknak a követelményeknek, amiket egy realisztikus és vizuálisan is hatásos helikopterszimulátor támaszt. Mindezek következtében a kopterszimek kezdik elfoglalni méltó helyüket, az *Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum* pedig megmutatja, meddig is jutottak. Röviden: ez a program nemcsak nagyszerű helikopter-szimulátor, de egyben nagyszerű játék is.

A számítógép vezette kopterek felhasználják a takarásul szolgáló tereptárgyakat, hogy váratlanul csaphassanak le, és hogy elrejtőzhessenek az ellenség elől.

A *Comanche Hokum*, amit ugyanaz a Razorworks fejlesztett, mely a fantasztikus *Apache Havoc*-kot is elkövette, pontosan azt az ötletet veszi alapul, mint elődje, továbbfejlesztve a dolgot, hogy még látványosabb szeletét kínálhassa a helikopteres hadviselésnek.

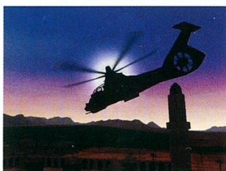
A Comanche és a Hokum a legújabb amerikai illetve orosz támadó kopter neve; mindkettő gyors, fordulékony, kétüléses gép, és mindkettőt úgy tervezték, hogy bármilyen időjárási körülmények között, a nap bármely szakában bevethető legyen – tetszőleges feladatra. Mindkettőt fejlett repülési elektronikával és fegyverrendszerekkel szerelték fel, és mindkettőnek vannak csak rá jellemző, egyedi tulajdonságai. A Comanche a világ legelső lopakodó helikoptere, belső fegyverfelfüggesztésekkel és olyan radarképpel, mintha egy anorexiás galambot látnánk, miközben az ikerrotoros Hokum hihetetlenül jól manőverezhető, és az első olyan kopter, amit katapultáló rendszerrel is felszereltek – ez lehetővé teszi a legénység tagjainak, hogy megmeneküljenek, anélkül hogy szétkapná őket a saját kopterük. Így aztán a két géppel nemcsak érdekes és izgalmas repülni, de ideális ellenfelei is egymásnak. Ami szintén nagyszerű, mert a *Comanche Hokum* nem kevesebb, mint három harci zónát kínál fel, ahol próbára tehetjük képességeinket és választott gépünket ősi ellenségével szem-



A KA-52 Hokum kivételesnek számít a harci helikopterek között, mivel mind a pilóta, mind a lövész megbízhatóan, biztonságosan katapultálhat.



A felszíni csapatok részletes kidolgozása simán lepipál néhány tankszimulátort, és sokkal élvezetesebbé és hangulatosabbá teszi az egész játékot.



A Hokum és a Comanche bármilyen időjárási körülmények között, bármelyik napszakban bevethető, a játék pedig alaposan kihasználja a megvilágítási effekteket.

Büszke rotorok vagy nyikorgó csavarok?



A csúcskategóriás terepmegjelenítő engine sokkal fontosabb egy helikopter-szimulátorban, mint egy szuperszonikus vadászgépes játékban, mivel az idő legnagyobb részében olyan közel tartózkodunk a talajhoz, amennyire csak lehet. A *Comanche Hokum* grafikája szerencsére könnyedén megbirkózik ezzel a feladattal. A repülők és a földi csapatok is nagyszerűen néznek ki.



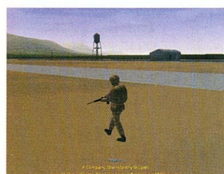
A grafikai motort a gépek viselkedésének részletes, valósághű fizikai modellezése és a helikopteres hadviselés összetettségének pontos szimulációja egészíti ki, hibátlanul működő fedélzeti elektronikával, fegyver- és navigációs rendszerekkel teljessé téve. Beállítási lehetőségek széles skálájával szabhatjuk saját képességeinkhez a realisztikusság mértékét.



A *Comanche Hokum* leghatásosabb összetevője azonban valószínűleg a fantasztikusan megtervezett, dinamikus hadjáratrendszer, amely nemcsak a modern szárazföldi hadviselés valószerű modellezését nyújtja, de olyan érzést is ad, mintha fontos elemét képeznénk az eseményeknek.



És mintha korunk két legfejlettebb támadó helikoptere és a három teljes hadjárat még nem volna elég, a *Comanche Hokum* ezenkívül kompatibilis az *Apache Havoc*-kal – ha mindkettőt felrakjuk a gépünkre, a négy kopter bármelyikével nekiállhatunk a két játék hat hadjáratának.



Még a magányos gyalogosok kidolgozása is csodálatosan részletes – figyelheted, ahogy cafatokra robbannak a rakétáidtól. Fantasztikus.

ben. Mindhárom terület – Tajvan, Libanon és Jemen – sajátos, egyedi kihívást jelent, mind a terepviszonyokat és az időjárási körülményeket, mind a harctéren kialakult helyzetet tekintve.

Dejà kopter

Ahogy arra számítani lehetett, a *Comanche Hokum* – lévén a folytatása – sok dologban nagyon hasonlít az *Apache Havoc*-ra. Az előd nagyszerűségét figyelembe véve ez természetesen nem baj, de a Razorworks ettől függetlenül sem ült a babérjain. Bár a két játék elég sok hasonlóságot mutat ahhoz, hogy az *Apache Havoc* veteránjai különösebb gond nélkül sajátítsák el a folytatás kezelését, a dolog nem jelenti azt, hogy az utód nem hoz újdonságokat. Éppen ellenkezőleg: a *Comanche Hokum* rengeteg fejlesztést és pluszt tartalmaz.

A legnyilvánvalóbb változtatásokon a grafikus motor ment át, melyen nagyjavítást és finombeállítást végeztek, hogy kihasználhassa a modern PC-k és grafikus kártyák erejét. A főszerepet kapó két helikopter és az összes többi egység – összesen több mint 60 jármű a legkülönbözőbb fajtákból – szerető gondoskodással, tiszta, éles, a *Flanker 2.0*-ra emlékeztető stílusban lett számítógépre alkalmazva, mindegyik csodálatosan részletgazdag és gyönyörűen animált. Az igazat megvallva, a szárazföldi csapatok megformálása lepipálja a legtöbb tankszimulátort, és alaposan kihasználták a megvilágítási és a különböző apró részleteket megjelenítő effekteket is – a sivatagon átrobogó tankok felkavarják maguk mögött port, az ágyúk lövéskor visszarúgnak stb. A terep megjelenítését végző engine, mely létfontosságú része bármelyik helikopter-szimulátornak, még ennél is jobb, és az előzőhöz hasonlóan világos, de roppant hatásos stílust követ. A vándorló homokdűnéktől a sziklás hegyekig, sőt, a részletgazdag városi területekig minden gyönyörű kinézettel bír, és elég lehetőséget biztosít egy dörzsölt pilótának a fedezékbe húzódásra, hogy észrevétlenül közelítse meg célpontját és közben kikerülje a sérüléseket. Még az utcákon is végigrepülhetünk az épületek szintje alatt – ha elég jók vagyunk.

A sűrűjében

Az *Apache Havoc* bebizonyította, hogy a Razorworks képes a helikopterek repülési sajátosságainak pontos modellezésére, így aztán nem csoda, ha a *Comanche Hokum* hasonlóan realisztikus és az eredetihez közeli élményt ad. A valószerűség és a nehézségi fok változtatásához rendelkezésünkre álló számos állítási lehetőség ugyanakkor megkönnyíti a játék hozzáigazítását saját tapasztalati szintünkhöz és képességeinkhez, a legprofibb beállításokkal pedig pontosan olyan nagy kihívást jelent az erőteljes helikopterek irányítása, mint a valóságban.

A legfigyelemreméltóbb változáson azonban a mesterséges intelligencia és a hadjáratok rendszere ment át. Az MI egyformán lenyűgöző mind a baráti, mind az ellenséges erőket irányítva – a számítógép vezette kopterek felhasználják a takarásul szolgáló tereptárgyakat, hogy váratlanul csaphassanak le, és hogy elrejtőzhessenek az ellenség elől, a kötelékünkben repülő többi pilóta pedig sokkal megbízhatóbb és érzékenyebb lett, tökéletesen tartva a formációt.

A hadjáratok erőteljes rendszere önmagában is ragyogó gyöngyszem – sokkal több visszajelzéssel szolgál az aktuális helyzetről, mint korábban, és felvonultat egy elegáns kamerarendszert is, amivel a felszínen folyó harcok kibontakozását figyelhetjük. Igazság szerint, mivel ehhez még a kitűnő grafika is csatlakozik, túl könnyű órákon át egyszerűen csak figyelni az események alakulását, anélkül hogy személyesen részt vennénk az akcióban. Amikor azonban a beavatkozás mellett döntünk, egyrészt kiderül, hogy a rugalmas struktúra lehetővé teszi olyan küldetések kiválasztását és teljesítését, melyek megfelelnek egyéni ízlésünknek és taktikánknak, másrészt rájövünk arra is, hogy minden esetben rengeteg tennivalónk lesz.

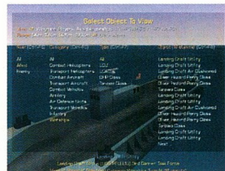


A virtuális pilótafülke összes kijelzőjét figyelemre méltóan tisztán és könnyen átláthatjuk bármilyen szögből, a lehetőség pedig, hogy körülnézhetünk, sokat segít környezetünk változásainak követésében.

Kompatibilitás: lefelé

Az utolsó dolog, ami igazán egyedülállóvá teszi a *Comanche Hokum*-ot, az a – legtöbb folytatástól eltérő – szándék, hogy inkább kiegészítése és ne lecserélése legyen elődjének. Ha a gépünkön installálva van az *Apache Havoc*, a *Comanche Hokum* CD-jén található patch segítségével naprakésszé tehetjük, emellett hozzáférhetünk az utód összes küldetéséhez és mindkét helikopteréhez. Mindez lehetővé teszi, hogy a négy gépet tetszőleges összeállításban vessük be egymás ellen, végigjátsszuk az új hadjáratokat a régi kopterekkel, esetleg az eredeti hadjáratain menjünk végig egy Comanche vagy egy Hokum pilótájaként.

Így aztán az *Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus KA-52 Hokum* abszolút kötelező mindenkinek, aki élvezetet talált az *Apache Havoc*-ban. Önmagában is nagyon kellemes játék, és most, hogy az *Apache Havoc* leértékelve kapható, azoknak a gamereknek, akik vágyat éreznek némi helikopteres harc iránt, csak azt tudjuk tanácsolni, hogy ruccanjanak le vásárolni és szerezzék be mindkét programot. **PCF**



A rugalmas, de egyszerűen használható kamerarendszer lehetővé teszi, hogy megfigyeljük, mi történik a csatatér távoli pontjain.

Enemy Engaged: Comanche Versus Hokum

Empire Interactive (1) 223 1500
www.razorworks.com

Ha csak úgy: P300, 64Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-500, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló

Comanche Hokum	
Apache Havoc	**90%**
GunShip!	**89%**
Apache Longbow	**86%**
SimCopter	**82%**

Pro és kontra

- ✓ Finom, tiszta grafika
- ✓ Dinamikus hadjáratrendszer
- ✓ Sok valószerűségi beállítás
- ✗ Figyelemre méltó MI
- ✗ Gyakorlóküldetések hiánya

Vélemény

90%



Időjárási effektekből bőven akad, de nem túlságosan életszerűek. Az eső maximum a kormányzást zavarja össze egy kicsit.



Jók a távoli nézetek, csak éppen semmi hasznukat nem látjuk. Maradjunk közel, és sokkal jobban boldogulunk.

Test Drive 6

Az autóversenyek történetének leghosszabb ideje futó sorozata újból visszatér, de vajon sikerül-e megdöntenie az elődei által felállított rekordokat?

MINDENKI HEGYEZZE A FÜLÉT, MERT a *PCF* segítségével viharos időutazás veszi kezdetét. Az idők kezdetén létezett egy számítógép, úgy hívták, Commodore 64. 8 bitje volt, 32 kilobyte RAM-ja és hihetetlenül nagy pixeljei. Erre a gépre jelent meg a *Test Drive* első része, melynek fejlesztője a szoftverpiacon akkor még kishalnak számító Accolade volt. A kritikusok körében a játék nagy sikert aratott valószerűsége miatt. Ugyanebben az időben jött ki egy forradalmian új arcade autóverseny, az *Out Run* is. A Sega újszülöttje fantasztikus grafikával dicsekedhetett, de nem volt sok köze a kocsik valós fizikai viselkedéséhez.

De ugorjunk vissza a jelenbe, a *Test Drive* legenda legújabb reinkarnációjához. Szeretnétek tudni, miért hoztuk szóba az *Out Run*-t? Nos, a *Test Drive 6* meglehetősen sokat köszönhet a klasszikusként számon tartott országúti autóversenynek. A kocsik viselkedése hasonlóan arcade-es jellegű és a közlekedés is ezt a stílust követi, továbbá itt is ütős zene szól – olyan figurák előadásában, mint Gary Numan és a Fear Factory.

Persze nem akarjuk összehasonlítani a *TD 6*-ot egy 15 évvel ezelőtti játékkal. Csak arra szeretnénk rávilágítani, milyen változáson ment keresztül a sorozat a kezdetek óta. A jelek szerint nem sok maradt az eredeti szimulátor jellegéből. A *Test Drive*-sorozat korának *Le Mans 24 Hours*-e vagy *TOCA 2*-je volt, mostanra azonban inkább arcade-es jelleget öltött. Ha ismered a régebbi játékokat (az *Out Run* mellett), némi *Chase HQ*-s beütést is felfedezhetsz, valamint nagyobb adagot a *Continental Circus*-ból, sőt még az *APB*-ből is akad benne egy kevés. Ha a régi motorosok címe nem mond semmit, idézd fel a *Need For Speed*-et. Az első részt, természetesen.



A rendőrség a legkisebb szabálytalanságért is hatalmas bírságokat ró ki. De ha akarjuk, az ő szerepüket is átvehetjük.



Utcai menetek mellett valódi versenypályákon is nyomulhatunk. Azt hiszed, jó vagy? Akkor próbálj megmaradni az ideális íven.

Vén csotrogány

A *Test Drive 6* kipróbálása során csak arra tudtunk gondolni, mennyire korszerűtlennek érződik a játék. Néhány évvel ezelőtt simán megkaphatta volna a nagyszerű minősítést, de napjainkban már csak a műfaj középszerű képviselőjének tekinthető. Kellemes választékot kapunk motorokból, és a legújabb Lotusok, Toyoták és Jaguarok mellett hihetetlen mennyiségű izmos amerikai kocsi is a rendelkezésünkre áll, de dinamikai szempontból az összes jármű katasztrófális.

Az autók viselkedése egy bevásárlókocsi eleganciáját és pontosságát idézi, és még csak nem is hasonlítanak az eredeti modellekre. A kormányzás a pillekönnyűből másodpercek alatt változhat át abszolút kezelhetetlenné. Vezettünk már autót. Az nem ilyen érzés. A *Test Drive 6* talán a játéktermi masinák irányításának hagyományát követi, csak éppen minket erről elfelejtettek értesíteni? Értékelhetjük-e a játékban szereplő kocsikat úgy, mint az eredeti modellek vicces, könnyed feldolgozásait? Hát, sajnos nem. Bocs.

Az autók viselkedése egy bevásárlókocsi eleganciáját és pontosságát idézi, nem is hasonlítanak az eredeti modellekre.

Ló(erő)versenypálya

A pályákkal kapcsolatban nagyon jók voltak a benyomásaink. Bár találkoztunk néhány problémás dologgal – például olyan épületekkel, amik egyáltalán nem úgy néztek ki, mintha épületek lettek volna –, a versenypályák megtervezését színtiszta zsenialitás jellemzi. A futamokra kijelölt útvonal zsúfolt utcákon, lépcsőkön, ívelt hidakon és hasonló helyeken vezet át. Aztán ott vannak még a roppant kellemes elágazások, lehetőséget adva a titkos levágások kihasználására. Ha van is kifogásunk a pályákat illetően, annak csak a váratlanul felbukkanó 90 fokos kanyarok nagy száma az oka. Pályánként egy még elmenne, de kilenc már túlságosan lelassítja és széttördeli az egyébként a folyamatosság lehetőségét magukban hordozó futamokat.

Persze, jó kezelhetőség hiányában semmit sem ér az egész, itt pedig pontosan ez a helyzet: egy adag jól megtervezett versenypálya, néhány irányíthatatlan autó, megfáradt MI, és egy hangyányi élvezet. Bár a *Test Drive 6* szép, de szépsége csak a külcsínre korlátozódik. Kaparjuk meg a felszínt, s egy olyan játékot találunk alatta, ami a 80-as évek irányvonalába tartozik. *PCF*



Néhány pályán letérhetünk a kijelölt útról, így értékes másodperceket takaríthatunk meg.

A sztori

A fejlesztők nem igazán sietnek elmagyarázni, de talán feltételezhetjük, hogy valamiféle nagy pénzeket forgató illegális autóversenyes dologról van szó, mivel rengeteg rendőr tűnik fel a színen, és a vakszerencse is nagyobb szerepet kap az átlagosnál. Azt még mindig nem értjük, hogy Gary Numan miért szerepel a játékban (azon kívül, hogy a *Cars* című dala bekerült az intróba), de annyi baj legyen, legalább még jobban emlékeztet az egész a 80-as évekre, vagy nem?



Ebben a puccos üvegfalú garázsban vesszük meg a brutális masinákat.

Test Drive 6

Cryo Interactive (1) 461 5733
www.cryo-interactive.com

Ha csak úgy: P233 MMX, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-400, 64Mb, kormánykerék

Napló

Le Mans 24 Hours	90%
TOCA 2: Touring Cars	90%
Driver	89%
Need for Speed 4	88%
Test Drive 6	

Pro és kontra

- ✓ Jó pályák
- ✓ Ász zene
- ✓ Gondosan megtervezett
- ✗ Valószerűtlen irányítás
- ✗ Grafikai hiányosságok

Vélemény

64%

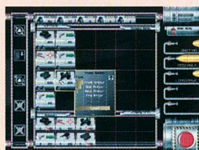
A *Dogs of War* különösen kiemelkedőt alkot a hadseregek találkozásakor kitörő tűzijáték ábrázolásának terén. Realisztikus robbanások keverednek a szétszóródó szilánkok nagyszerű látványával és az eget szántó rakétatűzzel.

Dogs of War

A valós idejű háborús játékok műfaja végre elszakad a *Command & Conquer* recepttől, dicsőséges keverékét nyújtva az akciónak, harcias majmoknak és csatára készen csaholó négylábúaknak.

A sztori

Először voltak a majmok, most pedig a kutyák ideje jött el a távoli planéta futurisztikus frakciói közötti harcban. Bár a Warmonkeys elnevezés sokkal lazásabb volt, mint a *Dogs of War* titulus, a játék célja változatlan maradt. Az egeres irányítású háborús játékokat kombinálva azzal a lehetőséggel, hogy bármelyik egység felett bármelyik pillanatban átvehetjük a közvetlen uralmat, a brit Silicon Dreams fejlesztőház úgynevezett „taktikai akció" kategóriába tartozó programja végre új utat jelölhet ki egy olyan műfajban, ami több mint fél évtizede alig fejlődött – akkor jelent meg ugyanis a későbbiek során tervrajzul szolgáló *Command & Conquer*.



A küldetést megelőző csapatszemle során eladhatunk és vehetünk is különböző felszereléseket.

HÁT, EZ ÁM A KUTYAÉLET. LEGALÁBBIS AKkor, ha az ember mást sem csinál, csak hóban és sárban vánszorog, túlméretezett, páncélozott szkafanderbe csomagolva, és előbb-utóbb biztosan belekeveredik néhány halálos összecsapásba – puszta pénzhajhászásból kifolyólag. Köszöntünk a Warmonkeys soraiban, ebben a vidám, talpig becsületes szerencselovagokból álló osztagban, akiket azzal a feladattal bíztak meg, hogy megvédelmezzék a Primus IV emberi kolóniáját a Föld katonai túlerejével szemben. Mivel nem szokásuk megértően viszonyulni a függetlenségüket kinyilvánító bolygókhoz, főleg nem azokhoz, amelyek értékes ásványkincsekkel rendelkeznek, a Földiek útnak indították a Birodalmi Haderőt, hogy letörje a lázadást. Ha mindehhez hozzáadjuk a bennszülött mantaikat, már három fél áll egymással szemben, és ez szükségszerűen siráshoz, riváshoz és fogaknak csikorgatásához, no meg hatalmas robbanásokhoz vezet.

A Silicon Dreams fejlesztőház sportszimulátorainak köszönheti ismertségét, de ahogy a *Dogs of War*-ban alkalmazott alig észrevehető megközelítésbeli különbség mutatja, nagy figyelmet szenteltek a valós idejű háborús játékok műfajának is. Nem ez az első program, ami az indirekt irányítást (ilyenkor a jól ismert drag-and-drop típusú egeres parancsokkal küldjük harcba az egységeket) a közvetlen, arcade stílusú beavatkozással próbálja elegyíteni, de az első olyan, amiben a két elem kompromisszumok nélkül megfér egymás mellett. Mintha a *Delta Force* összetalálkozna a *Total Annihilation*-nel. Vagy idézd fel, milyen egy nagyszabású csata, és milyen az, amikor egy darab katona indul felderítőútra.



„Helló, a nevem Denzil, a kedvencem pedig az áfonyatorta rengeteg tejszínnel."



Néhány épület 3D-s modellezése annyira jól sikerült, hogy megbocsátható, ha valaki az ehhez hasonló képeket előre megrajzoltnak hiszi.

A dolog meglehetősen ártatlanul kezdődik – műholdas képet kapunk a helyszín látható részének elég nagy darabjáról, amin pár apró pöttyöt fedezhetünk fel. Kattintsunk az egyikre, majd a térkép egy tetszőleges pontjára, és az illető egység odamegy; jelöljük ki őket csoportosan az egérrel, ha mindnek egyszerre akarunk parancsot adni, és használjuk a gyorsbillentyűket tetszőleges csapatok egybegyűjtéséhez és kiválasztásához. A minden átmenet nélkül véget érő terep eléggé művi kinézetet ad a dolognak, a csapatválaszték pedig megfelel a részegítő gyalogosok, tankok, APC-k, légierő sémának.

Ekkor azonban nekiállunk játszadozni a nézőpontokkal, és lassan kiderül, mit is tud a *Dogs of War*. Közelítsünk rá alaposan az eseményekre, döntsük meg a látószöget, és életre kel a táj, felhők úsznak a fejünk felett, fény játszik a víz felszínén, a vidék lágy hajlatai pedig új stratégiai lehetőségeket fednek fel. Egyben az is kiderül, milyen sok munkát fektettek az egységek kinézetének megtervezésébe. A menetelő katonák nagyszerű látványt nyújtanak, a kétéltű járművek hatalmas locsogás közepette kelnek át a folyókon, a harc pedig hirtelen királyi





A 3D-s engine finoman optimalizálja a részletesség szintjét a közelítés és távolítás során. Támogatja a mikrotextúrákat is, ami még aprólékosabbá teszi az ábrázolást.

színvonalra emelkedik. A bombázók pompás körívet írnak le, mielőtt kioldják halálos terhüket, a robbanások törmelékkel szórják be a környéket, a számos egységet felvonultató csaták pedig a *Ryan közlegény megmentése* összecsapásainak intenzitásához mérhetők. A dolog árnyoldala az, hogy alaposan felspécizett, 32 bites megjelenítésre képes 3D kártyával felszerelt PC-re van szükség, ha teljes szépségében szeretnénk szemlélni az eseményeket, de hát ezt az árat muszáj megfizetni a közelharc csúcsszintű megjelenítéséért.

Az izgalom fokozódik

Természetesen más játékban – például a *Warzone 2100*-ban – is találkoztunk már hasonlóan futurisztikus, teljes 3D-ben kivitelezett csatákkal, de a *Dogs of War*-ban nem ez az irányítási mód az egyetlen. Válasszuk ki bármelyik egységünket a terepen és vegyük át a parancsnokságot, saját kezűleg vezetve harcba az illetőt – megtapasztalhatjuk, mennyi feszültséget tartogat az újratöltéshez szükséges rövid szünet. Az igazság az, hogy ha valami, hát ez a néhány kiszolgáltatott pillanat alapvetően befolyásolja a játékban alkalmazandó taktikát. Létfontosságú megtanulni a hirtelen felbukkanás, lövés, majd újra elrejtőzés technikáját.

Nagykutyák és kiskutyák



A *Dogs of War* játszható hagyományos valós idejű stratégiaként, a szabadon változtatható kameraállás miatt pedig használhatjuk a műholdas nézőpontot, de le is ereszkedhetünk az események kellős közepébe. Hó-rukk!



Unod már, hogy csapataid egyedül végzik a munka nehezét? Akkor vedd át a parancsnokságot az egyik egység felett, nyomulj be a csatatérre, és vakmerően kombinálva a rejtőzködést és támadást, szégyenítsd meg a számítógép irányította bajtársakat.



Nem ez az első olyan játék, amiben orvlövészkedni lehet, de saját műfajában még senki sem előzte meg. Nagyobb ütközetekben nem sok hasznát látjuk a dolognak, de a rafináltabb küldetésekben alapvető fontosságú, hogy biztos távolságból szedjük le az ellenfeleket.



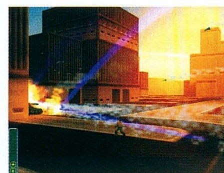
A pályák megtervezését jellemző változatosság jól kiemeli a kétosztatú játékstruktúra rugalmasságát. Még városok is szerepelnek a megszokott természetes felszíni képződmények, folyókon átívelő hidak, szurdokok és erődök mellett.



A *Dogs of War* vonzerejének az a titka, hogy egyszerre képes mutass-rá-és-klikkelj stílusú valós idejű háborús és arcade típusú játékként viselkedni.



Ha közelebb visszük a kamerát, a látószög is megváltoztathatóvá válik, ezzel pedig jobb rálátást nyerünk az eseményekre és az építészeti megoldásokra.



Végül pedig ott a közvetlen felszíni nézőpont, mely akkor bizonyul a leghasznosabbnak, ha direkt módon irányítjuk a kiválasztott egységet.

Bár ha rengeteg ellenséges egység szakadatlanul, nagy távolságból szórja ránk a tüzet, elég nehéz megtalálni azt a helyet, ahol biztonságra lelhetünk.

A két játékstílus közötti váltogatást (és a kamerával bemutatott piruetteket) a meglepően takarékosan kivitelezett kezelőfelület teszi lehetővé. Egy kisebb eszköztár a képernyő alján – mindössze ennyire van szükség a gyorsbillentyűket és az egeret kiegészítendő. Ez a puritán megközelítésmód néha azért sajnos a játékos ellen dolgozik. A szabadon mozgatható kamerával vesződni a csata hevében, miközben újabb és újabb csapatokat vetünk be, elég macerás lehet (főleg egyenetlen felszínű területen), parancsokat adni a többi egységnek, miközben az egyiket személyesen irányítjuk, pedig érthetően körülményes. Mindezek mellett a lehetőség, hogy a nézőpontot akkor is megváltoztathatjuk – mégpedig radikálisan –, ha közvetlen résztvevői vagyunk az eseményeknek, még nagyobb zűrzavarhoz vezethet.

Féktelenül

Néhány további ikon előre beállított közelítésekkel és látószögekkel jobban megoldotta volna a problémát, vagy legalábbis alternatívát jelentett volna. Zavaróak lehetnek azok az elkerülhetetlen pillanatok is, amikor egységeink megsemmisülése miatt a közvetlen irányításból visszazökkenünk a mutass-rá-és-klikkelj kezelőfelületre, de ez elkerülhetetlen része egy olyan programnak, ami két különböző játéktípust ötvöz eggyé. A lehetőség, hogy bármelyik harcosunk vagy járművünk irányítását átvehetjük, új dimenziókkal gazdagítja a harcot, főleg mivel így hozzáférünk az orvlövész üzemmódhoz is, ami olyanfajta trükkös öléseket tesz lehetővé, amilyenek annyira élvezetessé teszik például a *Delta Force*-ot, a *Jedi Knight*-ot vagy az *Unreal Tournament*-et.

Mivel a játékban a három vetélkedő fél bármelyikét választhatjuk (bár kezdetben csak kettő elérhető), az első pillanattól kezdve változatos küldetésekben vehetünk részt, ráadásul a mantaik irányítása kifejezetten különleges megközelítési módot igényel – ők ugyanis inkább szuperkemény testükre és nem a technológiájukra támaszkodnak. De legalább ennyire lényeges az is, hogy a pályák tervezői kiemelten fontosnak tartották az akció és a stratégiai tervezés gondos vegyítését – pontosan azt, ami kiapadhatatlan örömök forrásává teszi a *Dogs of War*-t. A kisebb küldetések némelyike enyhén lineárisnak érződhet. A megszokott RTS elemek – vagyis a nyersanyaggyűjtés és a csatákat megelőző hadseregépítés – hiánya pedig még szembetűnőbbé teszi a hiányosságokat.

Távolabbról nézve azonban látszik, hogy a pályák tényleg egészen különleges egésszé állnak össze. Minden egyes küldetés egyedi: némelyikben teljes regimenteket irányítunk, másokban viszont saját kezünkbe kell vennünk az események irányítását – egyszer egy aknatelepítő repülőgéppel indulunk bevetésre, máskor egy szál katonával látunk neki egy felkutatós-megmentős feladat teljesítésének. Ráadásul mindegyik küldetéshez egyedi, nagyszerűen kialakított helyszín jár – néhol változatos időjárás vár ránk, máshol komplex városokban gyönyörködhetünk. Még a hanghatások is hozzájárulnak a katonás hangulat finomításához, páratlan effektek, párbeszédek és lelkesítő dalok bevetésével. Játszd végig mind a 21 pályát (plusz a tanítóküldetést), és garantált a katarzis – ráadásul még egy szót sem ejtettünk a 12 multiplayeres szintről deathmatch, csapatrendszerű deathmatch és capture-the-flag variációkban.

A *Dogs of War*-t igazán az teszi naggyá, hogy ilyen sokrétű tud lenni anélkül, hogy a mélységéből veszítene. A kétfajta irányítási rendszer vegyítésének és a korlátlanul variálható kameraállások rugalmasságának köszönhetően minden összecsapás egyéni kinézettel bír, és emellett egyedi érzést is ad. A *Dogs of War* sokkal szebb, mint a jelenleg futó RTS-ek. Változatosabb, jobban kihasználja a 3D-s táj és a látási viszonyok adottságait, és ezenkívül sokkal hangulatosabb is, mint bármelyik Vietnámos filmek stílusában készült üsdvágdnemapád. Egyik pillanatban a *Csillagközi Invázió* valamelyik jelenetével felérő mészárlás közepébe repít minket, a következőben pedig azt bizonyítja be, hogy egyetlen ember is megfordíthatja a háború kimenetelét, látszólag totálisan esélytelen, magányos katonákat küldve harcba hamisítatlan *Rambo* stílusban. Klasszis. **PCF**



Erőteljes videokártyával futtatva a *Dogs of War* lenyűgöző látványt nyújt – megvilágítási, árnyékolási és bump-mapping effektek sora részletes terep- és városábrázolással kombinálva a minél lehengerlőbb hatás érdekében.

„Hahó! Én Carlito vagyok, és inkább egy szép heringet kérek egy adag olvasztott vajjal leöntve."

Dogs of War

Take 2 — (1) 223 1500
www.sdreams.co.uk
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-400, 64Mb, hálózat/modem

Napló	
Dogs of War	
C&C: Tiberian Sun	90%
Warzone 2100	89%
Total Annihilation	89%
Wargames	80%

Pro és kontra

- ✓ Igazi 3D-s háborús játék...
- ✓ ...arcade részekkel fűszerezve
- ✓ Hihetetlen hangulat
- ✓ Lenyűgözően változatos küldetések
- ✗ Szórványos gondok az irányítással

Vélemény

89%



Ha a létező legjobb PC-n futtatnánk a játékot, így nézne ki. A részletesség szintje azonban még így sem ütné meg az elvárható szintet.

F1 2000

Itt az új szezon, eljött a vidámság ideje! Na persze csak akkor, ha nem állsz le játszani ezzel a nyeszlett próbálkozással.

Radikális diétája befejeztével Herbie megmutatja új külsejét a világnak.

BÁRMELYIK SPORTÁG ÚJ SZEZONJÁNAK INdulása izgalmas időszak, de egyik sem kelt olyan lelkesedést, mint a Forma 1 startja. Új évad, új arcok, új felszerelés, új botrányok tűnnek fel és tisztelik meg minden versenyek királyának birodalmát, a kommentátorok pedig ismét egy évre elég csámcsognivalóval lesznek gazdagabbak. Mi az idei kínálat? A legújabb autóversenyek a lassan kibontakozó szezon legújabb statisztikáival – beleértve a teljesen új Jaguar csapat és Jenson Button megjelenését –, nos, röviden ennyi. Az *F1 2000*-ben pedig mindez szerepel. Nagyszerű. Azonban korai még örömódát zengeni, mert a játék finoman szólva is kupleráj.

Az első benyomások reménytkeltőek: szerepel a szokásos frankó EA Sports intró a megszokott csillogással és villogással – és a Leftfield dögös zenéjével. Még Jim Rosenthal is feltűnik néhány mondat erejéig, különleges márkájú, élvezetes hangjával beragyogva az F1 világát. Itt azonban vége is az élvezetnek, mert amikor elindul a futam, a játék azonnal elhasal.

Az ellenfelek autói úgy tűnnek fel és aztán el, mintha David Copperfield misztikus erői működnének a háttérben.

Homály? Na ne már!

A látvány jelenti az első nagy csalódást. Először is, a kocsik festése elmosódott és egyáltalán nem meggyőző. Az embernek olyan érzése van, mintha a tervezők azt gondolták volna: „Skicceljük csak fel a kocsikat, nem érdemes szórakozni a hivatalos szponzorok normális felfestésével. Úgysem tűnik fel senkinek." Nos, nekünk feltűnt. Aztán a fák: az örökzöld helyett inkább a zöldség kategóriába tartoznak – feltűnnek a távolban, ijesztően csiga tempóban közelednek, de amikor végre elénk tárják lombos képüket, meglehetősen randa látványban van részünk. Az ellenfelek autói úgy tűnnek fel és aztán el, mintha David Copperfield misztikus erők segítségével irányítaná a sorsukat. A visszapillantó-tükrök akár fából is készülhettek volna, amennyi hasznukat vesszük, a hirdetőtáblákat pedig még egy kisgyerek is valószerűbben készítette volna el egy használt boríték és pár zsírkréta segítségével. A lista még folytatható, és mindez egy olyan gépen,

A sztori

Nézzünk szembe a tényekkel, könnyű kisakkozni, miről van szó – ez egy Forma 1-es játék. Némi eltérést azért mutat a normális üzletmenettel szemben, mivel itt az idei év adatai szerepelnek. Bármilyen különös, az új F1-es játékok az előző évi világbajnoki szezonból nyerik minden kis részletüket. Az *F1 2000* nyíltan szembefordul ezzel a trenddel, az aktuális F1-es idény statisztikáit használva kiindulópontként.



Még a pilóta nézőpontja sem nyújt a valóságost megközelítő sebességérzést.



Az idei szezon összes új csapata szerepel az *F1 2000*-ben – nem mintha ettől bármennyivel is izgalmasabbá válna a dolog.



Maradjunk az ideális íven, és máris megnyerünk minden futamot és valószínűleg a világbajnokságot is.



Jó hír a nemdohányzóknak, hogy egyetlen cigarettareklámot sem látni – csak ügyesen megfogalmazott hirdetéseket, amik megkerülik a tilalmat.

Forma 1 – Élvezet 0



Egy dolog azért rendben van a játékkal kapcsolatban: tartalmazza az aktuális F1-szezon összes csapatát, pilótáját, látképét és pályáját. Nem mintha számítana a dolog – akár az angol királynő, vagy a kubai elnök nevében is versenyezhetünk, attól sem lesz nagyobb az izgalom.



Ez a fotó egyszerűen nem képes közvetíteni, mennyire sokkoló a játék irányítása. Inkább egy könnyekben úszó kisfiú kellene a képre, akinek egy gonosz, különös kalapot viselő férfi éppen összezúzta a legszebb álmait – abból aztán mindenki értene. De komolyan.



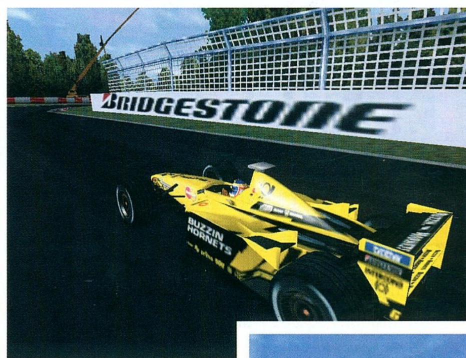
Hacsak nem igazi erőmű a PC-d, képtelen leszel úgy futtatni a játékot, hogy ne egy folyamatosan rángatózó csiga tempójában másszon előre, vagy ne úgy nézzen ki, mintha Stevie Wonder programozta volna álmában egy Commodore Amigára.



Még az idei pályák szerepeltetése sem dobja fel a dolgot. Meg aztán, mivel a háttér legtöbb elemét ki kell kapcsolni, ha elfogadható tempóban szeretnénk futtatni a játékot, a tereptárgyak többsége úgyis észrevehetetlen marad.



A számítógép számos könnyítéssel szolgálhat, segítve a gyorsítást, a fékezést és a kanyarodást.



A hátteret ki kell kapcsolni, ha normális tempóban szeretnénk futtatni a játékot.

ami jóval erősebb a játék dobozán ajánlottként feltüntetett konfigurációnál. Így aztán szerintünk legalább egy PIII-ra és egy ütős 3D kártyára van szükség ahhoz, hogy akár minimális szinten elénk tárulhasson az a látvány, ami egy ilyen játéktól elvárható. Vagy ez, vagy néhány üres aranykupakos sörösüveg száguldozik körbe a szemünk előtt.

De bármennyire is próbálkozunk a sebesség és a látvány összehangolásával, igazából nem annyira fontos a dolog, mert bármilyen jól vagy rosszul néz ki a játék, a kocsik ettől függetlenül úgy viselkednek, mint egy pár vadonatúj csúszós talpú cipő a frissen felmosott linóleumon. Igen, az irányítás – legjobb pillanataiban – nélkülözi a valószerűséget. Legrosszabb pillanataiban totálisan játszhatatlanná teszi a dolgot. Bármilyen eszközt is választunk: joypadet, kormányt vagy csak simán a jó öreg billentyűzetet, a leglágyabb pöccintés

A kocsik úgy viselkednek, mint egy pár vadonatúj csúszós talpú cipő a frissen felmosott linóleumon.

az adott perifériára a kormány elfordításának szándékával, és a kocsi már vadul be is célozta a képernyő másik sarkát. Még abban az esetben is, ha minden vezetési és kormányzási segédletet bekapcsolunk, egy pillangó szárnycsapásának finomságával kell hozzáérnünk a kormányműhöz, ha el szeretnénk érni a kívánt hatást. A kanyarodás semmivel sem jobb, és az sem segít, hogy a kocsik szinte szállni látszanak a pálya felett a levegőben. Ez a dolog a régi Spektrumos F1-játékokra emlékezteti az embert, mivel a pálya mozog (bár rángatózva), miközben az autók nem. Igazság szerint az irányítási rendszer, úgy ahogy van, olyan rossz, hogy már egyedül ez keserű könnyeket csal a szemünkbe.

Az eddig felsorolt csalódások mellett szinte mindegy, hogy a sima futamok mellett a teljes világbajnoki idényt is végigjátszhatjuk az időméréssel és a kvalifikációval együtt, vagy egyszerűen tesztelhetünk az általunk kiválasztott pályán az idei szezon bármelyik pilótájának helyébe lépve, bármelyik autóban, bármelyik idén szereplő ringen.

A Formula One az összes autóverseny királya, a tejszínhab a tortán, melyet felkorbácsoló pompával, ünnepélyességgel és csillogással visznek színre. A legújabb szezon statisztikáival megpakolt *F1 2000*-nek ezt a csodálatos, dicsőséges világot kellene ábrázolnia. Mégsem teszi, mivel az összes PC-s játék kutyájaként, sőt, azok közül is csak egy lerobbant



Ez az egyik leginkább csalódást keltő sportjáték, amit valaha is szerencsétlenségünk volt látni – mert az ilyesmit szerencsének nevezni hiba lenne.

korcsként még azt sem érdemli meg, hogy az ember egy csontocskát dobjon neki. Ha választhatunk, szinte bármelyik más PC-s F1-es játékkal szívesebben nyomulnánk, ami csak eszetekbe jut, mert garantált, hogy egyik sem lenne olyan fakó és összecsapott, mint az *F1 2000*, csak azért, hogy le ne késse az új szezon indulását. Még az 1984-es *Pole Position* című arcade is szórakoztatóbb – legalább vicces és nosztalgiázni is lehet vele. Ez viszont a leghalványabb mosolyt sem csalta az arcunkra. Ennyi pénzt egy Leftfield számért, Jim Rosenthal néhány mondatáért és pár digitalizált felvételért az új Jaguar kocsikról? Kösz, de nem. PCF



Az új brit reménység, Jenson Button. Állítólag közeli rokona angol testvérlapunk egyik munkatársának.

F1 2000
9 990 Ft

EA Sports (1) 351 3078
www.easports.com

Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító, Win95
Ha tényleg: P450, 128Mb

Napló	
Grand Prix 2	92%
Formula 1 97	87%
Monaco GP Racing Sim	84%
Official F1 Racing	71%
F1 2000	

Pro és kontra

- ✓ A legfrissebb adatok
- ✗ Bűn rossz irányítás
- ✗ Pocsék látvány
- ✗ Atomerőmű típusú gép jól jön
- ✗ Az ellenfelek autói eltűnnek

Vélemény

49%

Pszt. Szerintetek mondta már neki valaki, hogy olyan az autója, mint egy hatalmas sárgarépa?

F1 World Grand Prix



Lehet, hogy a pálya abszolút laposnak tűnik, de valójában olyan csomós, mint a menzai tejsodó. Az egésznek az emberi szem tökéletlensége az oka.

Aszfalt, hőségtől remegő levegő és totálisan összeálló ruhába öltözött fickók. Vagyis tűzállóba. Végül is Hakkinen nem mászkálhat egy szál szexis alsógatyában...

Az autóversenyek próbája az, hogy mennyire nyújtanak olyan érzést, mintha az ember tényleg a szóban forgó autót vezetné. Nem a látvány a lényeg, bár nyilvánvalóan nagyon fontos faktor a valószerűség miatt. Nem is a hang, bár ha egy Forma 1-es kocsi úgy szól, mint egy moped, kissé becsapottnak érezhetjük magunkat. Nem, a lényeg a vezetés. A jármű nyújtotta érzés. Ahogy megtanuljuk mennyire lehet meghajtani, milyen sebességre hajlandó felgyorsulni, és általában véve milyen a teljesítménye a riválisokéhoz képest. Az a Forma 1-es játék, amelyik ilyen szempontból nincs rendben, elpocsékolt időnek tekinthető, és a játszhatatlan vackok örökké égő tüzébe kellene vetni. Bizonyíték kell? Vessetek egy pillantást az EA új ajánlatát, az *F1 2000*-et értékelő cikkünkre. Szegény cikkírónk majdnem félrenyelte a szendvicsét, amikor meglátta, milyen gyatra.

Szóval az *F1 World Grand Prix*. Az *Official F1 Racing* folytatásáról van szó, mely annak idején 71%-ot kapott. Nem a leglenyűgözőbb ős, de alapnak nyilvánvalóan megteszi. Nem igazán tetszett az időnként béna textúrázás, és a szinte lebegő autók sem nyerték el a tetszésünket, de mellette szólt a fürge engine és a kiváló vezetésmodellezés.

A sztori

Hát, egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy nagyon kedves bácsi, úgy hívták, Bernie Ecclestone, és egy nap nyitott egy cirkuszt. De nem ám egy átlagos cirkuszt, gyerekek, nem bizony. Egy Forma 1-es cirkuszt, amiben a világ leggyorsabb és legbátrabb emberei (és Mika Salo) összegyűlekeztek, hogy órákon keresztül körbe-körbe autózzanak. Minden nagyszerűen ment, kivéve, hogy egy idegesítő német folyamatosan magának követelte a rivaldafényt. De ettől még boldogan éltek, amíg meg nem haltak.



Tetszik a műholdas kamera. Teljesen gigantronikus látványt nyújt.

Iszapfű

Először is, felidézve az elődddel kapcsolatos kifogásainkat: a grafika. Hát, attól tartunk, ez sajnos megint félrement. Nem igazi melléfogás, az tény, de az olyan szavak, mint „alibi", „megkérdőjelezhető" vagy „égő", gyorsan az eszünkbe jutnak a kevésbé sikerült textúrák láttán. A kocsik kinézetétől eltekintve semmilyen különlegességet nem találunk a programban, de néha még ezzel is akadnak problémák. A füvet akár iszapnak is nézhetnénk, ha nem tudnánk, mit látunk a képen, az épületek pedig éppen olyan megszállottan kockaszerűek, mint Picasso technikája volt sajátos kék korszaka után.

Megijedni azért nem kell. Bár a textúrázás szegényes, a pályák feldolgozása gyakorlatilag tökéletes, és van még egy grafikai plusz, ami kárpótol minden hiányosságért, mégpedig az ilyen típusú játékban valaha is látott legsokoldalúbb kamerarendszer. Bármilyen szögből figyelhetjük (és irányíthatjuk) az eseményeket, a nagy távolságban lebegő helikopterek felvevőitől az adott pilóta sisakjába épített kameráig – ez utóbbit színezett szemvédő plexi és korlátozott látótér teszik teljessé. Az egész dolog teljesen testre szabható a numerikus billentyűzet és a [Page Up] oldali gombokkal, lehetővé téve, hogy szabadon közelítsünk, távolodjunk, illetve forogjunk az események körül. Ha akarjuk, akár a riválisi pilótákat is követhetjük.

Amikor a monzai pálya kanyarjain és egyenesein száguldunk keresztül, legalább annyira megizzadunk, mint Michael Schumacher.



Egy Jordan és egy Ferrari, mielőtt kis halomnyi üvegszálas műanyag és titánium keverékévé estek volna szét. Randa eset volt.



Rájöttünk, hogy jó ötlet a pályán tartózkodni, menetirányban haladva. A képen látható sötétlelkű fickó még nem tette meg ezt a felfedezést.

Ők egyébként elég intelligens csapatot alkotnak, de talán nem a legszerencsésebb módon lettek kialakítva. Először úgy tűnik, mintha kimondottan zseniálisan vezetnének, de ha közel érünk, kiderül, valójában mennyire kiszámítható is az MI. Kerüljünk valamelyikük elé, fékezzünk egy keményet, és az illető pontosan a mi sebességünkre fog lassítani anélkül, hogy egy centivel is közelebb kerülne a kocsink hátuljához. Ha végignézünk egy versenyt valamelyik ellenfél szem-

Az egyes számú rajtkocka és a depó

✓ Csikorogtasd a kerekeket, és az eredmény egy rakat szikra és egy füstfelhő lesz, de az igazi grafikai csemege akkor jön, ha a kerék már leszakadt. Nekünk tetszett, nektek is biztosan fog, csak az a kár, hogy ilyesmiből nincs több.

✗ A legjobb hatás érdekében megéri force feedbackes kormányt használni. Bár nélküle is elég realisztikus a vezetés, egyszerűen nem ugyanolyan a filing, ha a kurzorbillentyűkkel irányítjuk a kocsit. Higgyétek el, észre fogjátok venni, ha rászaladtok a fűre.

✓ Állítsd be tökéletesen a nézőpontot és figyeld az eseményeket a pilóta szemszögéből – a dolgot színezett szemvédő plexi és totálisan korlátozott látószög teszi teljessé. Nem a leghasználhatóbb kameraállás, de ez érződik a legvalóságosabbnak.

✗ Rengeteg kimondottan pocsék textúra bukkan fel a játékban. Olyanok, amiket szégyellnénk megmutatni a nagyszüleinknek. Bár olyan gyorsan suhannak el, hogy igazából nem jelentenek nagy problémát. Csak éppen nem kell nagyon erősen figyelni rájuk.

Brown doki legújabb időutazó kocsija sohasem emelkedne fel az útról. Bár a versenyt sem lenne képes megnyerni az a vacak.

A pilóta nézete pontosan megmutatja, mennyire ostobán nehéz egy Forma 1-es kocsit vezetni. Legalábbis nagy sebességgel, az úton maradva.

szögéből, láthatjuk, hogy az illető minden egyes körben pontosan ugyanazt az utat járja be, hacsak nem kerül elé valamilyen akadály. De legalább meg lehet előzni őket, és ugyanúgy kieshetnek a versenyből technikai okok miatt, mint mi.

Száguldó fém

Sajnos csak a gumik és szárnyak szállhatnak el. Szó sincs mechanikai meghibásodásokról, rendetlenkedő váltóról vagy kigyulladó motorról, sőt még a karosszéria sem horpad be. Ami viszont tönkremehet, kétségtelenül látványosan megy tönkre. Próbáljunk meg meghajolt tengellyel vezetni, miközben a fémkorong, amire valaha a gumi volt erősítve, reménytelenül pörög az úton, szikraesőt szórva maga után, és rögtön megtudjuk, milyen érzés lehet dízelmozdonnyal közlekedni az autópályán. Kemény ügy, akárhogy is nézzük. Még szembetűnőbb a dolog, ha ráadásul force feedbackes kormánnyal nyomulunk. A különböző pontokon teljesen szabadon beállítható rángatás sokat segít a versenyzés nehezebbé tételében. Menj neki egy falnak vagy csússz ki a fűre – a többit kitalálhatod. Különös módon azonban, ha csak két kerékkel hajtunk a fűre, a sebességünk és a kocsi viselkedése nem változik meg.

A helyzet azonban az, hogy nagyjából ez az egy kifogásunk van a vezetés modellezésével kapcsolatban. Ahogy az elején mondtuk, megfelelően realisztikus fizikai viselkedés híján semmit sem ér az egész. Emiatt itt nincs ok aggodalomra. Fantasztikus a sebességérzés, és pontosan olyan, mintha egy valódi F1-es kocsit vezetnénk. Ezt azok is megerősítik, akik ültek már Forma 1-es versenyautóban. Az is éppen ilyen. Az ütközések bénák, ez tény, de amikor a monzai pálya kanyarjain és egyenesein száguldunk keresztül, legalább annyira megizzadunk, mint Michael Schumacher, miközben tiszta adrenalin csorog az ereinkben. A kocsi már nem lebeg, mint az előző részben tette, de ha nekikoccanunk a terelőköveknek, a kerekek úgy pattannak meg, hogy az szinte leírhatatlan. Ha nem fékezünk időben, a kavicságyban a helyünk.

Kemény? Dejó!

Persze, ha minden vezetési segédlet be van kapcsolva, nincs szükség fékezésre. Ilyenkor csak balra meg jobbra kell fordítani a kormányt a megfelelő pillanatban, de a dolog igazából nem erről szól, igaz? Ha nem ütődünk jobbra-balra, nem fékezünk az életünkért, nem tekerjük a kormányt, mint egy démon, és ha úgy általában nem kell iszonyatosan erőlködnünk, egyszerűen nincs értelme az egésznek. Ha nem tudunk feldobódni attól, hogy sikerült kiemelkedően jól elvezetni az alattunk dolgozó érzékeny masinát, akár abba is hagyhatjuk a dolgot. Lényeg a lényeg: vegyes érzelmekkel viseltetünk az *F1WGP* iránt. Mellette szól, hogy majdnem olyan a mechanikai viselkedése, mint amilyet mindig is szerettünk volna. Ezt azonban sajnos lerontja a gyenge látvány és a hang, ami olyan, mint amikor az ember nagynénije átfütyül a teaszűrőn. Vagy valami ilyesmi. A kameraállások választéka azonban tagadhatatlanul szeretnivaló, és borzasztóan jól elszórakoztunk velük. Csak hát ezt nehezebb elmagyarázni, mint kikelteni a főtt tojást. Mindenesetre biztosak lehettek abban, hogy az *F1WGP* nem rossz játék. Csak hát nem is meghökkentően jó... *PCF*

Az ideális ívet két gumicsík jelzi. Maradj rajta, vagy élvezd a kavicságy gyönyöreit.

Véresen gyorsnak tűnhet a kocsi, de az illetékesek biztosították arról, hogy a BAR csak 80-nal ment. Hihetetlenül furcsa.

Valamilyen úton-módon a kirepülő kocsi ezt a különös nyíl alakú árnyékot vetette a földre. Bernie Ecclestone nem volt tőle elragadtatva.

F1 World Grand Prix

Eidos ✆ (1) 461 5733
www.eidos.com
Ha csak úgy: P233, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-350, 64Mb

Napló

F1 Racing Simulation	83%
Grand Prix Legends	81%
F1 World Grand Prix	
Official F1 Racing	71%
F1 2000	49%

Pro és kontra

- ✓ Jó fizikai viselkedés
- ✓ Élvezetes
- ✓ Az összes pálya és versenyző
- ✗ Béna grafika
- ✗ Szegényes hang

Vélemény

80%

Majesty

Suhogás és csattogás, szakállak, koboldok, lidércek... Hova kerültünk? Most tényleg valami fura történik velünk.

Különös dolog a Majestyben, hogy akár király is lehetsz, de ez még nem jogosít fel arra, hogy bárkinek is parancsolgass. Valóban, évek óta nem volt a kezünk között ilyen bizarr valós idejű stratégiai játék, hiszen még egy hadsereget sem irányíthatsz. Pedig van csapatod, csak éppen legtöbbször a saját feje után megy. Hihetetlen, de nem hibáról van szó, a legújabb patchekkel van felvértezve. Szokatlan, közvetett irányítási stílusa kiemeli a *Majesty*-t a többi fárasztó *Warcraft*-utód közül. A kard és mágia is kimondottan jól működik a játékban.

Miről is van szó? Először is, minden a szokásos módon kezdődik. Egy izometrikus királyság közepébe kerülsz, amelyet sárkányok, koboldok, gonosz törpék és az ördög egyéb csatlósai szorongatnak. A bázisodról kiindulva meg kell szelídítened, engedelmességre kell bírnod ezt a vad világot, elterjesztve a civilizációt, laktanyák, őrtornyok és piacok építésével, vagyis mindazon eszközzel, ami a befolyásodat növelheti. Ahogy erősödik a hatalmad, egyre több pénz folyik be a kincstárba, és egyre többen lesznek a követőid. És ez az a pont, ahol megrendül az egész mese.

> **Ha szükséged van egy gyilkológépre, csak kattints rá, és várj, amíg suhogást és csattogást nem hallasz.**

Pénzt vagy életet

A biztonságot a *Majesty*-ben keménykötésű legények egy csoportja jelenti. Pallossal levágott fejek az útszélen, vagy széthasított testek utolsó, haldokló kézmozdulatokkal elátkozva gyilkosukat – katonáid számára csak egyetlen ösztönzés létezik: a haszon. Ha szükséged van egy ilyen gyilkológépre, csak kattints rá, és várj, amíg suhogást és csattanást nem hallasz. Először is, jutalmat kell ígérned. Döntsd el, mennyit ér meg neked pl. annak az idegesítő varázsmanónak az eltávolítása, és tűzd egy kis zászlóra a fejéhez. Ha túl alacsonynak tartja az ajánlatot, a katona egyszerűen elhúzza az orrát, és tovább javítgatja a páncélingét, te pedig nézheted, hogyan megy tönkre a birodalmad. De ha megfelelő összeget kínálsz, egy sereg harcos özönlik az általad megjelölt helyre, megsemmisítik a nem kívánt lényeket, majd benyújtják a követelésüket. Nem is rossz ötlet! Az erőpróba új szintjével gazdagítja a játék irányítását.

A többi RTS játékban rendelsz 50 katonát, és már ott is vannak. A *Majesty*-ben nem lehetsz ennyire biztos benne, hogy meg is kapod őket. Amikor megteszed az ajánlatodat, mindig van a harcosnak egy kis gondolkozási ideje. Ha mondjuk egy vérengző szörnyeteg fenyeget, a gyors beavatkozásért többet kell felajánlanod. Persze az is megeshet, hogy a legjobb katonáid megsérültek. Vagy egy kocsmában vedelnek. De az is előfordulhat, hogy a túlságosan is anyagi szemléletű katonáidnak csak a jutalom jár az eszében, és kontármunkát végeznek. Magyarul őket pusztítja el a szörny, és így tovább garázdálkodhat a parasztjaid között.

Bűnös kor

Frissítően új az RTS játékok között, és határozottan könnyű játszani is. Az irányítási rendszer kitűnően illeszkedik az ötletes kezelési módokhoz, ami nagy lehetőségeket sejtet az amúgy elsőre egyszerűnek tűnő felszín alatt. Sőt, a *Majesty*-t olyan apróságokkal is feltupírozták, mint pl. a játéktermek, amelyek automatikusan felbukkannak a nagyvárosokban, bűnös kísértésbe viszik a harcosaidat és megpróbálják eltéríteni őket a szörnypusztítás kellemetlen feladatától. A *Majesty* egyetlen komoly hibája, hogy inkább barátian gondolunk a szereplőkre, mintsem hogy adrenalinszintünk megemelkedne az izgalomtól. A közvetett kezelőrendszer azt jelenti, hogy a támadás néhány szereplő ügye, és taktikusan nincs befolyásod a dologra. A grafika takaros, de a harci hiányosságok drámaian hatnak. Szerencsére azonban élvezhető, kedves kis darab. Megér egy misét, és az árát is.

PCF



Néhány földöntúli erejű katonád harcol egy küklopsszal, aki megtámadta a kastélyodat. Bolondok mind egy szálig – sorsuk megpecsételődött. Ha nem sietsz a segítségükre, te is megjárhatod.



Hé, Józsi, vigyázz, ez az én fejem volt! Inkább az ellenséges varázslót üsd, te varangyfejű!



Túl sok katona fekszik a temetőben. Készülhetsz a kártérítési igényekre.

A sztori

A fantázia kotyvalékába dugod az ujjad, ha belekóstolsz a *Majesty* világába. Ardánia legendás birodalmába csöppentünk. Íme, egy hamisítatlan középkori királyság, amelyet elárasztanak az utálatos szörnyek, ördögi varázslók és sírból kimászó hullák. Sajnos, a nagybajuszos macsóhősöktől is hemzseg a táj, akik éjszaka csak a golyókat pöckölik, és alig várják, hogy leléceljenek a nyereményükkel. Királyként rád vár, hogy megfelelő harci körülmények között találkozzon a két oldal, majd megalapítsd a zűrzavarban a saját birodalmadat.



Az óriáspatkány csak az egyik istenverés, amivel szembe kell nézned a *Majesty*-ben.

Királyi RTS?



A sima pénzszerző folyamat teljesen automatikus, tehát viszonylag egyszerűen elkezdhetsz egy bevetést. Ha pedig már megbirkóztál a kezelőrendszerrel, sokféle takarékossági trükköt alkalmazhatsz, majd élvezheted virágzó birodalmadat.





A küldetések nem alakítanak ki sajátos cselekményszálat. Ehelyett bármikor elkezdhetsz egy bevetést, megoldva a magasabb szintek titkos feladatait. Ez valójában arcade-szerű megközelítés, ami túlságosan leegyszerűsíti a fantasy játék kezelését, és az egész mesét szintekre és bevetésekre szabdalja.

Majesty
9 990 Ft

Hasbro/MicroProse (1) 223 1500
www.hasbrointeractive.com/microprose

Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: P233

Napló

Warcraft 2	90%
Majesty	
TA: Kingdoms	83%
Warlords 3	82%
Rival Realms	76%

Pro és kontra

- ✓ Megnyerő grafika
- ✓ Újszerű ellenőrzőrendszer
- ✓ Egyszerűségében is tartalmas
- ✓ Hatalmas szörnykészlet
- ✗ Hiányzik az igazi akció

Vélemény

84%

Star Wars: Force Commander

A Star Wars: Force Commander ezt a lélegzetelállító jelenetet is a PC-dre tudja varázsolni.

A sztori

A *Star Wars: Force Commander* az eredeti *Csillagok háborúja*-sorozattal (Episode IV, V és VI) egy időben játszódik. A programban egy fiatal tisztet alakítunk, aki kezdetben főhadnagyként, később pedig egyre magasabb rangban igazgatja a Birodalom szárazföldi egységeit, amelyek megpróbálják felvenni a küzdelmet a lázadókkal szemben. És még mielőtt bárki is megkérdezné, igen, vannak benne AT-AT-k, rohamosztagosok, TIE vadászok és egyéb birodalmi fegyverek is...



Úgy látszik, néhány lázadónak sikerült pontot tenni ezeknek az AT-ST-knek a végére. De úgy, hogy többé az orvosdroid sem tudja megjavítani őket.

Ismét felragyogott volna a nap a LucasArts háza táján, vagy inkább újabb lézerkardcsapás esett az egykor volt birodalom sok sebtől vérző testén?

NEM IS OLYAN RÉGES-RÉGEN ÉS nem is olyan nagyon messze, a LucasArts, George Lucas sikergyárának játékfejlesztő részlege egyszerűen nem tudott hibázni. Akár az *X-Wing*, akár a *TIE Fighter* vagy a *Jedi Knight* jut eszünkbe, a cég műveiről csak dicsérő szavakat mondhatunk. A LucasArts termékei önmagukban is remek játékok voltak, ha pedig valaki még rajongott is a *Csillagok háborúja*-sorozatért, újraélhette bennük a filmek minden izgalmát.

Aztán jött az *Episode 1* és vele együtt jó néhány alig közepes programocska, amelyek mintha csak tükörképei lettek volna a *Star Wars*-rajongók által érzett csalódásnak.

Az új játék ellenben ismét az első három rész világába röpít vissza minket, és akár éppen emiatt, akár más okból, de mintha a LucasArts kezdené összeszedni magát. Mert a *Force Commander* nem tökéletes ugyan, de azért egész remek kis játék.

Műfaji kérdések

A *Force Commander* lényegében ugyanaz, mint a sorozat: egy valós idejű stratégiai játék. Noha ilyenből már láttunk egy-kettőt, a *Csillagok háborúja* programok körében teljesen új ez a műfaj, ami igencsak meglepő lehet azok számára, akik ismerősen mozognak a *Star Wars*-univerzumban. A film (és a játék) egyes jelenetei – például a jeges Hoth bolygó felszínén zajló csata a *Birodalom visszavág* elején – ugyanis szinte kiáltanak egy LucasArtsos űrstratégiáért, és nem is teljesen világos, miért kellett erre ennyi ideig várni. A *Force Commander*-ben éppen az a legjobb, hogy az *Episode 1* játékokkal ellentétben szinte mintaszerűen használja ki a film nyújtotta alapötletekben rejlő lehetőségeket.

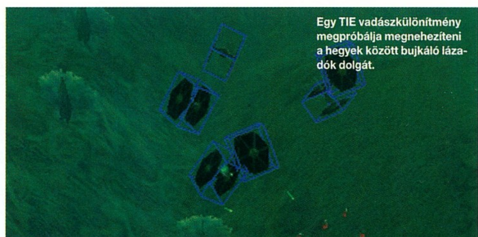
> **A film egyes jelenetei – például a Hoth bolygó felszínén zajló csata a *Birodalom visszavág* elején – szinte kiáltanak egy LucasArtsos stratégiáért.**

A játék alapjai azonban semmiben sem különböznek a többi valós idejű stratégiától. A *Force Commander* egy frissen előléptetett birodalmi tiszt szerepét osztja a játékosra, akit a galaxis különböző pontjaira vezényelnek, és változatos feladatokat végeztetnek el vele. Csapataink valós idejű irányítását a Battlefield Holographic Control Interface segítségével végezzük, egy Csillagromboló biztonságos fedélzetéről követve az eseményeket. Ha ténykedésünket siker koronázza, természetesen előléptetés a jutalmunk, miáltal a parancsnokságunk alá tartozó egységek száma és változatossága is ugrásszerűen megnő.

Amint láthatjuk, a valós idejű stratégia műfajának gyökeres átformálásától nem kell tartanunk. Ami mégis kiemeli a *Force Commander*-t a többi hasonló ▶



Na, ez maga a par excellence páncélozott harci jármű. Még méretre is pontosan olyan, mint a filmben.



Egy TIE vadászkülönítmény megpróbálja megnehezíteni a hegyek között bujkáló lázadók dolgát.



A *Force Commander* fegyvernemei: gyalogság, páncélos hadosztályok és légierő.



Igen, időnként Ő is megjelenik a játékban, sőt néha még parancsokat is osztogathatunk neki. Bár talán bölcsebb lenne úgy fogalmazni, hogy „javaslatot tehetünk tevékenységi körének célirányos megváltoztatására".

A TIE Interceptor. Gyönyörű hajó. Kár, hogy 6000 fényév/h-nál kiakad az órája.

▶ játék közül, az a *Star Wars*-osra hangolt környezet, a lenyűgöző grafika és néhány apróbb, de üdítő újítás.

A világ csak hangulat

Ha valaki a trilógia fantasy kelléktárának élethű és gazdag reprodukálása miatt veszi meg a LucasArts készítette játékokat, most sem fog csalódni. Birodalmi tisztként a három film majd minden szárazföldi egysége (és számos űrhajója) része az általunk bevethető avagy a lázadók által felsorakoztatott arzenálnak: a rohamosztagosok, az AT-ST-k, az űrmotorok, a TIE vadászok, sőt még az AT-AT-k is csak arra várnak, hogy harcba küldjük őket a bátor lázadók, az X- és Y-szárnyúak, az űrsiklók és még számtalan egyéb harceszköz ellen. Az ismerős egységeket rengeteg eddig még nem látott szerkezet egészíti ki. Ezek megjelenésükben és tulajdonságaikban is tökéletesen illeszkednek a klasszikusnak számító fegyverekhez, és bár a trilógiában nem szerepeltek, semmilyen szempontból nem lógtak volna ki belőle.

Ha valakinek tetszett a film, az ismerős egységek irányítását már az első missionben roppant élvezetesnek fogja találni. Tulajdonképpen arról van szó, hogy sokkal szórakoztatóbb egy csapat rohamosztagost vezényelni egy Rebel Command Centre elfoglalására, mint egy akármilyen alakulattal nekimenni egy akármilyen ellenséges objektumnak bármely másik valós idejű stratégiában.

Az összhatáshoz jócskán hozzátesz a remekül működő 3D-s grafikus engine. A tájtól kezdve a hatalmas AT-AT lépegetőkön át a rohamosztagosokig minden pontosan olyan, mint a filmben volt, ráadásul a nézőpontot teljesen szabadon választhatjuk meg. Ha úri kedvünk úgy szottyan, az egész képernyőt betakarhatjuk egyetlen űrmotorral, de távolabbról nézve nagyobb területre is kiterjeszthetjük a figyelmünket. A kamera kezelésével kezdetben nem könnyű elboldogulni, de a tutorial missionnek hála hamar beletanulhatunk az irányításba, és a nézőpont váltogatásával egészen filmszerű jeleneteknek lehetünk tanúi. Úgy érezzük, mintha nemcsak az egységeket irányító játékosok lennénk, hanem rendezők is, akik a film egyik jelenetét veszik fel újra.

A hatalmas AT-AT lépegetőktől kezdve a rohamosztagosokig minden pontosan olyan, mint a filmben volt.

A grafikánál talán csak a hang jobb, bár ez igazából mindig is a LucasArts erős oldalai közé tartozott. Az effektek legnagyobb része a filmből való, és ez, valamint a nagyszerű zene sokat segít a grafika életre keltésében. A LucasArtsnak minden görcsösség nélkül sikerült a filmvászonról jól ismert cselekményt PC-re vinni, és a végeredmény méltán pályázhat a leghangulatosabb valós idejű stratégia megtisztelő címére.

Majdnem tökéletes

A grafikában, a hangban és a filmből átvett egységekben még távolról sem merül ki a trilógia hatása. A legtöbb stratégiával ellentétben, ahol hajszálvékony történetecskével próbálják összefűzni a csaták monoton egymásutánját, a *Force Commander*-ben minden a cselekmény körül forog. A mintául szolgáló filmek története ügyesen keveredik az új ötletekkel, ami egyszerre nyújtja egyrészt a jelenlét és a közreműködés, másrészt az irányíthatóság és a befolyásolhatóság érzését. A LucasArts már korábban is élt ezzel a módszerrel, és ezúttal is nagyon hatásosnak bizonyul.

Ha mindezeket változatos missionökkel, és a játék felépítésében ejtett elmés újításokkal (l. a Hadititkok c. részt) elegyítjük, egy rendkívül jól játszható programot kapunk végeredményül, amely ráadásul minden vonatkozásában hű marad a *Star Wars*-os hagyományokhoz.

Hadititkok

A *Force Commander* stratégiai mivolta abban nyilvánul meg, hogy a játék során ún. Command Pointokat kell gyűjtenünk. Ez a rendszer a hasonló műfajú játékokból jól ismert nyersanyag-kitermelést váltja fel. CP-t az ellenséges egységek megsemmisítésével, részfeladatok megoldásával vagy bizonyos épületek elfoglalásával szerezhetünk.

A CP-ket kétféle módon lehet felhasználni. Egyrészt a missionök közben utánpótlást és épületeket kaphatunk az űrben keringő Csillagrombolókról. Hogy még érdekesebb legyen a dolog, utóbbiaknak három fajtája is van. Az egyikről épületek, a másikról szárazföldi csapatok és könnyűfegyverzetű egységek, a harmadikról pedig nehézfegyverek rendelhetők. Az egyes Csillagrombolók kapacitása véges, le- és felszállásuk meghatározott időt vesz igénybe és csak a kijelölt helyeken landolhatnak. Mindez azt jelenti, hogy a tervezés már a korai szakaszban nagyon fontos, különben a kritikus pillanatokban kifogyhatunk a munícióból.

A Command Pointokat már a mission megkezdése előtt felhasználhatjuk. Előbb ugyanis a Csillagromboló hangárjában meg kell tekintenünk a feladat elvégzésére kijelölt fegyverzetet, és ha van elég CP-nk, további egységeket vásárolhatunk az előző missionből megmaradtak közül. Katonáink harc közben egyre tapasztaltabbak lesznek, így ha ügyesek vagyunk, hétpróbás elitalakulatot képezhetünk ki, amelyet vagy ismét harcba küldünk, vagy pihenhetünk, és csak valamelyik későbbi missionben vetünk be újra.



A *Force Commander*-ben Command Pointok gyűjtése váltja fel az unalmas bányászkodást.





A lázadók által használt leszállópályák lerombolása jó taktikának bizonyul.



A Yavin IV domborzati és a látási viszonyai között sokkal nehezebb a dolgunk.

Egyszóval majdnem tökéletes. Ha pedig konkrétan a trilógia örökségének továbbviteléről van szó, akkor a *Force Commander* több is, mint majdnem tökéletes.

Ha néhány kiábrándítóbbra sikerült missiont leszámítunk (itt elsősorban a Hoth bolygón zajló ütközetre gondolunk, ami túl hamar ér véget), nehezen tudjuk elképzelni, hogy valaha is lehet ennél jobb *Star Wars*-os stratégiát csinálni.

Ami viszont a játékmenetet illeti, a *Force Commander*-nek vannak bizonyos hiányosságai. Néhányra ezek közül szinte kár is szót vesztegetni: az egységek MI-je például lehetne jobb is, különösen amikor azt kell eldönteniük, miként lehet eljutni A pontból B-be, és az egységek is átmennek időnként egymáson vagy egyik-másik épületen.

Vannak azonban komolyabb problémák is. A Command Pointok rendszere például jó ötlet, de volna még mit finomítani rajta. A CP-k megszerzése egy-két mission kezdeti szakaszát leszámítva nem igazán nagy probléma, így szinte lehetetlen kifogyni belőlük. Jól hangzik az is, hogy elitcsapatokat hozhatunk létre, amelyeket egymás után több missionben is bevethetünk, de egy idő után kiderül, hogy viharvert csapataink életben tartása több gonddal jár, mint amennyi előny származik belőle, és az újoncok amúgy is hamar harcedzetté válnak.

Az is kár, hogy a terepviszonyok csak kevéssé befolyásolják egységeink mozgását. A gyalogos csapatok bárhová eljuthatnak, de a többi használható földi egység – az elméletileg minden terepen bevethető AT-ST-ktől és AT-AT-któl kezdve a csapatszállítókig – kizárólag sima terülten mozoghat. Így aztán a látványos 3D-s megoldások ellenére a terepviszonyok nem sokban különböznek a tisztán 2D-s *Command & Conquer* térképektől.

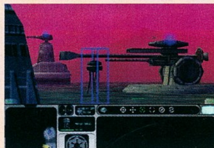
Ezzel el is jutottunk a legnagyobb (de még megbocsátható) hiányossághoz, nevezetesen ahhoz, hogy a *Csillagok háborúja* kérgét lehántva igazából semmi olyat nem kapunk, amit a valós idejű stratégiák rajongói még nem láttak volna.

Ugyanakkor talán éppen a hibák megbocsáthatósága mutatja legjobban, mennyire szervesen és megalapozottan illeszkednek a *Force Commander*-be a trilógiából átvett elemek. Ha valakit annak idején megérintett a *Csillagok háborúja*-sorozat hangulata, a *Force Commander* erényeit olyan megejtőnek találja majd, hogy a hibákat észre sem fogja venni. Egy szó, mint száz, a LucasArts új játékának minden *Star Wars*-rajongó gyűjteményében ott a helye, de a stratégiák szerelmeseinek is sok kellemes percet fog okozni. PCF

Vele van az Erő?



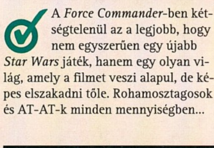
A *Force Commander*-ben kétségtelenül az a legjobb, hogy nem egyszerűen egy újabb *Star Wars* játék, hanem egy olyan világ, amely a filmet veszi alapul, de képes elszakadni tőle. Rohamosztagosok és AT-AT-k minden mennyiségben...

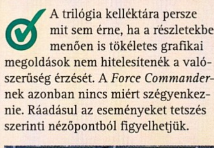


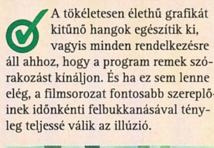
A trilógia kelléktára persze mit sem érne, ha a részletekbe menően is tökéletes grafikai megoldások nem hitelesítenék a valószerűség érzését. A *Force Commander*-nek azonban nincs miért szégyenkeznie. Ráadásul az eseményeket tetszés szerinti nézőpontból figyelhetjük.



A tökéletesen élethű grafikát kitűnő hangok egészítik ki, vagyis minden rendelkezésre áll ahhoz, hogy a program remek szórakozást kínáljon. És ha ez sem lenne elég, a filmsorozat fontosabb szereplőinek időnkénti felbukkanásával tényleg teljessé válik az illúzió.









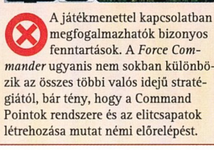
Az RTS-ek gyakori hibájából tanulva a *Force Commander*-t végre jól átgondolt, érdekes történet foglalja keretbe. Az eseményeket lenyűgöző átvezető képsorok és a főszereplők játék közbeni beszélgetése lendíti mozgásba.



A játékmenettel kapcsolatban megfogalmazhatók bizonyos fenntartások. A *Force Commander* ugyanis nem sokban különbözik az összes többi valós idejű stratégiától, bár tény, hogy a Command Pointok rendszere és az elitcsapatok létrehozása mutat némi előrelépést.



Fájdalom, hogy a Command Point rendszer minden újdonsága ellenére sem kellően átgondolt, így a grafikai engine jobb híján saját tökéletességében tobzódik. És még valami: a gyíkért nem bír felmenni ez az állítólag minden terepen bevethető AT-ST egy nyamvadt emelkedőn!?







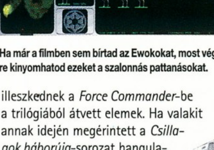
A Hoth bolygón zajló csata látványos „partraszállási" jelenettel kezdődik.

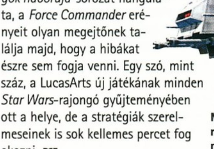


Ha már a filmben sem bírtad az Ewokokat, most végre kinyomhatod ezeket a szalonnás pattanásokat.



A játék egyes részei a trilógiában nem látott helyszínekre is elkalauzolnak.





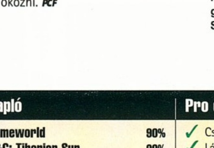




Mindig is szerettük volna elnyomni azt a görcsló Luke Skywalkert.



A rohamosztagosoktól az AT-AT-kig minden egység az utolsó részletig valósághű.





Star Wars: Force Commander 9 990 Ft

Activision/LucasArts (1) 223 2770
www.lucasarts.com

Ha csak úgy: P266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló

Homeworld	90%
C&C: Tiberian Sun	90%
Warzone 2100	89%
Star Wars: Force Commander	
Star Trek: Armada	79%

Pro és kontra

- ✓ Csillagok háborúja
- ✓ Látványos 3D-s grafikai engine
- ✓ Hangulatos effektek/zene
- ✓ Változatos missionök
- ✗ Átlagos játékmenet

Vélemény

85%



Robbantásban nem szenvedünk hiányt, de mégis, vajon meddig tudják felkelteni az érdeklődésünket a *Die Hard*-sorozatok?


„Helló, Bruce vagyok. Szeretném, ha csatlakoznál a villásreggelimhez."

Die Hard Trilogy 2

John McClane újra itt van, hogy egy szál atlétában és egy pisztollyal a kezében ellenállhatatlanul vigyorogva szembeszálljon a terroristákkal.

A sztori

Amikor John McClane-t régi rendőr barátja meghívja egy partira, már „papírformára" vehetjük a történetet. Ez az ember úgy vonzza a terroristákat, mint koszos eb a bolhákat. A nyugodt partin pillanatokon belül nemcsak a pezsgő folyt, hanem a vér is. A rajongó hamar piszok módon ellenséggé válhat. McClane alighogy bekebelezte első kaszinótojását, máris tűz alá került. Nem tűztünk ki viszont díjat, hogy ki találja ki leghamarabb, hogy kik a rosszak. Ahogy Reese Hoffman és Elena Goshkin kinyitják a szájukat, mintha befestették volna a hátukat: „Én vagyok a szamár." Európai akcentus? Csakis ők lehetnek a gonoszak.


McClane csodálkozva nézegeti a padlót, miközben ellenőrzi az infravörös kapcsolókat.

Bruce Willis néha kicsit kellemetlen fickó, mint a *Die Hard* trilógia hőse, John McClane. Az örök vesztes, tele magánéleti problémákkal, s zűrös helyzetéből sokszor belerohan a banditák karjaiba. De a legjobb az egészben, hogy mégis győztesként kerül ki a buliból, halomra lődözve a rosszfiúkat, hogy megszámlálhatatlan sebeikből csak úgy dőljön a vér. A PC-játékok ideális hőse!

A trilógia első része csalódást okozott, mert idegesítően nehéz volt követni a cselekményt, de határozottan ihletést éreztek a készítők, hogy három különböző játékfajtát alkossanak, és persze felhasználják a film kanmuri jeleneteit. Az első részben szobából szobába rohangásztunk puskával a kezünkben, a harmadikban pedig autóztunk egy sort, és az első személyű lövöldözés persze mindegyiket jellemezte. Az üzenet nyilvánvaló: kinek kell itt cselekmény, ha utánozhatod a mozit?

Mozirajongók előnyben

A maga módján a *Die Hard Trilogy* takarosnak tűnik, de némely dologban kétségkívül selejtes, főleg mert túlkomplikált a grafikája. Most itt van a játék 2. része, feltehetőleg a legsilányabb filmen alapuló PC-s játék a silány filmes programok hosszú történetében. Magyarul se füle se farka nincs

> **A három különböző játék összevissza keveri a sztorit, és az unalomig nyújtja az egészet.**

a dolognak. McClane olyan hideg, mint egy jégcsap. A háromfajta játék ötvözése ugyan jó gondolat, és vannak jelenetek, amik felvillanyozhatják a delikvenst, sőt kielégíthetik szenvedélyét.

És, hoppá, még a sztori is illik a *Die Hard* trilógia fonalához.

Játszhatod arcade stílusban, mint a trilógia első darabját, egyénileg, de a mozi stílus érdekesebb. Így hosszan követhető McClane játéka, ahogy in medias res egy börtönlázadásba cseppen – akaratlanul –, és csak akkor menekülhet meg, ha ő maga kezdi üldözni a túszszedő lángelméket. Micsoda fejetlenség! Egy fricska a fejlesztők részéről, hogy hősünk folyamatosan sötétben rejtőzködik, így elkerüli, hogy a Foxnak súlyos pénzeket kelljen fizetnie Mr. Willis számlájára, amiért balekot játszatnak a hasonmásával. Az pedig nyilvánvaló, hogy a hangért más


A lövöldözős részeket élveztük, a surmók nem győzik kapkodni a fejüket és rohangásznak, mint pók a falon.


McClane sohasem lőné le hátulról az ellenséget. Nos, ha már belefáradt a rohangászásba, akkor kivételesen igen.



A Las Vegas-i kemény fickók észreveszik, hogy egy kis furikázásra viszik őket.



A bomba hatástalanítása helyett mi történik? Csak nem hősünk autója röpült föl a magasba? Sebaj, neki még van CASCO-ja.

színész vette fel a gázsit. Bár másodvonalbeli színész, nem is olyan rossz. Legalábbis a fejlesztőknek sikerült elcsípniük valamit a *Die Hard* ízéből és hangulatából. Bár azt is be kell vallanunk, hogy a három különböző játék összevissza keveri a sztorit, és az unalomig megnyújtja az egészet.

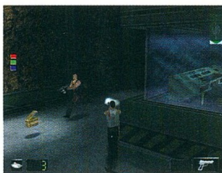
„Áttűnés" a kameramozgatásban

Először is, a harmadik személyű megközelítésnél elszórakozhatsz a kapcsolók nyomkodásával és az emelőkarok húzkodásával, amint John McClane keresztülrohan a folyosókon és fölrobbantja a rosszfiúkat. Eddig még minden ismerős, de van itt két dolog, amire rögtön felfigyelhetsz. Az egyik, hogy teljesen filmszerű a beállítás és a technika. A második, ahogy a szín sejtelmesen eltűnik – szintén, mint a filmeken –, amikor veszélyesen sötét helyeken járunk. Ha valaki már végigkínlódta bármely másik játékban a belső beállításokat a korlátozott nézőponttal és a kameramozgás tornájával, legszívesebben homlokon csókolná a *DHT2* fejlesztőit. Lehet, hogy egy fal áttűnése nem igazán valószerű, de az biztos, hogy a cselekmény áradása folyamatos. Még stratégiai megfontolásból is alkalmazhatod, bekukkanthatsz egy szobába anélkül, hogy az ajtót igénybe vennéd.

Ez a körültekintés azt eredményezi, hogy a kezelőrendszerrel döbbenetes gondjaid támadnak. Bár alapvetően McClane egészen elfogadható, attól eltekintve, hogy túlságosan gépies. Ugyan a fejlesztők az automatikus mászást mint kedvezményt tették be a lehetőségek közé, mégis valódi bosszúság lett belőle. Hősünk ugyanis ellenállhatatlan vágyat érez, hogy felmásszon, akármilyen rekeszt vagy ládát meglát, még ha van is egy kis távolság. De ha egészen közel engeded a ládához, megmagyarázhatatlanul vissza kell léptetned, és utána újra fölmászik. És a mókának ezzel még nincs vége. Ha már a helyzet magaslatán van, barátunk lemászik, és kezdené az egészet elölről, hacsak nem távolítod el onnan sürgősen. Tiszta őrület!



Töltényhüvelyektől lesz tele a szoba, amikor McClane felbukkan nyomában egy rablóval.

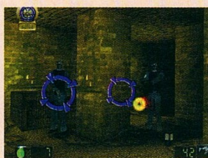


Mint a filmen, McClane-nek itt is meg kell küzdenie az alacsonyabb rendű szolgákkal.

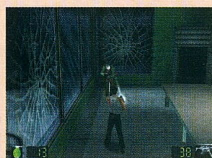
Kész diliház

Ennek a résznek az alapfogalmai, a tűzharcok (szellemi sziporkák kíséretében), különféle kis rejtvények, valamint fegyverek és robbanószerek széles skálája, mindezek élvezetessé teszik a játékot. Amit a jármű alapú szintekről kevéssé lehet elmondani. Nyilvánvaló, hogy nem kis ügyesség szükséges egy öt évvel ezelőtti ötlet újrahasznosításához, de a fejlesztő N-Space ezzel is megpróbálkozott, bár látszólag nem működik jobban. Nem számít, hogy melyik járművet irányítod, hogy egy valódi autót vezetsz-e, vagy hogy melyik szinten vagy éppen a járművel, a díszletek jelképesen követik egymást a 3D grafikával. Az autóba döngöléssel és bombával robbantgatással lehet az időt múlatni, de őszintén szólva, ha ezt folyamatosan űzöd, agyilag totál zokni leszel.

Bátran meghalni vagy gyáván élni?



✓ Az első személyű bejátszások egyszerűen bombasztikusak, ahogy McClane automatikusan egyik harcból a másikba kerül, és hagyja, hogy szabadon lövöldözzél.



✓ A harmadik személyű lövöldözés leginkább egy kevert koktélhoz hasonlít, különleges gyümölcsökkel ízesítve. Főleg az érdekes rejtvények miatt élvezhető ez a szint.



✗ Minden akkor kezd elromlani, amikor McClane kormányhoz ül. Mintha nem is léteznének természeti törvények, ráadásul vérszegény az egész játék.



✗ A kezelőrendszer is silány a harmadik személyű lövöldözésben. A sarkok, a tragacsok, a háttér és a díszletek minden darabja gyenge, és McClane-ből is kétbalkezes palimadár lesz.

Hurrá, végül is itt van az első személyű lövöldözés! Végképp szégyenteljes, hogy pénzbedobós játékként működik tovább a dolog, mint a *House of the Dead* és a *Time Crisis* – ez aztán mesés! Ezekben a részekben egyáltalán nincs irányítási lehetőséged, de valószínűtlen is lenne a dolog. Az ellenségeid olyan gyorsan bukkannak fel, hogy levegőt venni is alig van időd, hogy az újratöltésről ne is beszéljünk, ráadásul a 3D-s környezetben az automatikus mozgás annyira kiszámíthatatlan, hogy csak a véletlenen múlik, hogy hősünk a megfelelő irányba mozdul-e rá az ellenségre. A szellőzőaknákban való közlekedés, az ablakok alatti átkúszás, a rosszfiúk másvilágra küldése rakétákkal – mindez McClane átlagos hétköznapi tevékenységéhez tartozik.

Talán furcsa, de ez a rész látványosabb, mint az előző kettő. A háttér kidolgozása plasztikus, a figurák életszerűen mozognak – beleértve a túszokat is, akik miatt nehéz a gengsztereket megcélozni –, vagyis az ellenség hatékonyan fedezi magát. Csalódást okoz viszont, hogy McClane nem tudja ügyesen elhárítani a támadásokat (éppen úgy, mint a *Time Crisis* esetében), bár az a tény, hogy a lefagyott szinteken kikészítheted a közeledben lévő rosszfiúkat, olyan bizonytalan érzést kelt benned, mintha befolyásolnád az akciót – legalábbis egy bizonyos fokig. A megle-



Itt aztán van fedezék, nem panaszkodhatnak az ellenséges katonák.

pően életszagú moziszerű megjelenítéssel a *Die Hard Trilogy 2* valami többet is nyújt, mintha csak összefércelt filmkockákat látnánk. De még mindig nem eleget. Egy csomag, amiben három játékot kapsz egynek az áráért, jól hangzik ugyan, de csak akkor, ha neked kizárólag a mennyiség számít, és a minőségre nem sokat adsz. Miért nem veszel ezen az áron inkább egy igazán jó programot? Vagy hármat leértékelve – még akkor is jobban jársz. Ám ha téged csak ezért a hollywoodi sorozatért esz a fene, rajta, ne habozz. Kedvedért fölmelegítettek egy régi mesét, és így felemás hatást értek el: szórakoztató, de csalódást is kelt – nehéz elképzelni megfelelőbb utánzatot. PCF

Die Hard Trilogy 2
9 990 Ft

Fox Interactive — (1) 351 3078
www.foxinteractive.com

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P300

Napló

Driver	89%
Virtua Cop 2	83%
Die Hard Trilogy	82%
Tomb Raider: Last Rev	79%
Die Hard Trilogy 2	

Pro és kontra

- ✓ Szuper első személyű lövöldözés
- ✓ Filmszerű jelenetek
- ✓ Ügyes áttűnés-effektus
- ✗ Egyhangú autós jelenetek
- ✗ Az élek katasztrofálisak

Vélemény

63%



A *Rizikó* univerzuma meglepően jól viseli az átlényegülést társasjátékból PC-re. Vértezd fel magad egoizmussal, és hódítsd meg a világot.



A folyamatos csatározás szórakoztató, de a folyamatos kockadobálástól az embernek egy idő után tele lesz a tudata. Dühítő, amikor a számítógép újabb hatost dob.

Risk 2

Amikor az alap stratégiai társasjáték visszatér a PC képernyőjére, csak egy dolgot tehetsz. Csinálj úgy, mint a házigazda szilveszterkor. Tölts!

Nincs is jobb, mint egy menet társasjátékozás. Hívd át a cimborákat, rendelj egy pizzát, és üljetek le egy jó kis esti csatára a világuralomért. Szerkesztőnk például jól ismert és rettegett a *Rizikóban* mutatott katonai erényei miatt – valószínűleg már születésekor kielégíthetetlen hatalomvágy tombolt benne. A despota.

A *Risk* jó játék ilyen alkalmakra, mivel a szabályok enyhe alkoholos befolyásoltság alatt sem bonyolulnak bonyolultnak, nem kell hosszas tárgyalásokkal vagy túlfinomult taktikázással pepecselni, és gyorsan, tempósan pörögnek az események. Milyen állapotban kerül tehát át a megalomániás társasjátékok kitűnő példája az asztalunkon álló, sziliciumtrükkökkel teletömött őrült dobozba?

Jó húsban

Nos, a jelek szerint meglepően jó állapotban. Először is azt érdemes megjegyezni, mennyire boszorkányosan jól néz ki a dolog. Szó sincs Z-bufferelésről és hasonló hókuszpókuszokról, csak tisztességes, előre megrajzolt szépségről. A világtérképet – amin a harc folyik – nézhetjük felülről, mint a társasjáték tábláját, vagy gömbfelületként. A földgömbszerű nézet azonban hamar elveszti vonzerejét, mivel hasznosabb, ha azonnal átlátjuk, mi történik a nagyvilágban. Ha bolygóként szemléljük a játékteret, egyszerre csak az egyik félteke eseményeit kísérhetjük figyelemmel.

A kulcsszó a konfliktus, és a *Risk 2* meglehetősen szépen viszi színre az összecsapásokat. Az egyes játékosok három dolgot csinálhatnak egy körön belül: támadhatnak, erősítést rakhatnak fel a táblára és taktikai lépéseket tehetnek. Ezek annak függvényében változnak, hogy éppen milyen játékmódban vagyunk, tehát a Szimultán Rizikóban például egy pillanat alatt lejátszódik minden ütközet, aztán jön az erősítések elhelyezése és a taktikai lépések megtétele. A támadási szakasz akkor kezdődik, ha kiválasztjuk az egyik területünket, és az ott állomásozó csapatainkat utasítjuk egy szomszédos terület lerohanására. Ebben a pillanatban a kamera kellemes 3D-ben ráközelít arra a régióra, ahol harcolunk, és megkezdődik a csata. Ahogy a többi dobókockára alapozott játékban, itt is az a cél, hogy nagyobbat dobjunk az ellenfélnél. Minden egyes egység nevében dobhatunk egyet, tehát halmozzuk föl a csapatokat, és aztán sózzunk oda.

Szó sincs Z-bufferelésről, csak tisztességes, előre megrajzolt szépségről.

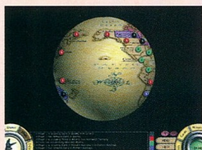
Ízletes falatok

Sajnos a folyamatos dobálás egyben egyike a program hiányosságainak. Az ember nem tudja leplezni a dühét, ha öt kocka közül egyik se mutat négynél többet, a számítógép viszont hatost dob az egy szál katonájával. Nagy csapatok összegyűjtésével növelni tudjuk ugyan győzelmi esélyeinket, de itt is inkább valószínűségről, mint bizonyosságról van szó. Azért ne keseredjetek el – a *Risk 2* minőségi program, mind a magányos, mind a társaságot kedvelő játékosoknak, és a gyökeresen eltérő játékmódok gazdag választéka alaposan elkényeztet minket a választási lehetőségek terén. Sörről, pizzáról és haverokról viszont mindenki kénytelen maga gondoskodni – mindent nem lehet belegyömöszölni a dobozba... PCF


A támadáshoz egyszerűen válaszd ki az egyik területed, és támadj meg egy szomszédosat.

A sztori

Ami jelen esetben egy dologról szól – a háborúról. A *Risk 2*, mely 1812-ben játszódik, amikor Napóleon elhanyagolható hatalmának csúcspontján állt, jól láthatóan a *Rizikó* nevű társasjáték alapján készült, és szépen dolgozza át az alapművet PC-re. Meglehetősen valószerűtlen háborús játékról van szó, lévén a földgolyón kell átsöpörni (ha elég sok katonánk van és a kockák is kedveznek), de ettől még nem lesz kevésbé élvezetes a dolog. Na persze, azt már nem olyan nagy élvezet figyelni, ahogy az ember barátai egymás után haláloznak el a táblán a háború vége felé közeledve, de hát ilyen az élet, bébi.


A Föld. Az egész a tiéd, ha elég bátran kockázol az ellenfelekkel a csatatéren.

Háborúban és szerelemben mindent szabad





✓ A lényeg, mint mondják, a részletekben lakik, a részletességen pedig nem spóroltak a *Risk 2*-ben. Vegyük például a területek színkódját. Ha az ember látni szeretné, melyik határon fenyegeti a legnagyobb veszély, csak egy gyors kattintás, és a tartományok már színt is váltanak, hogy megmutassák, honnan jön a legnagyobb fenyegetés.

✗ Kissé idegesítő, hogy bár az ember tudja, hogy a számítógép feltehetőleg tökéletesen véletlenszerűen dobál, mégis úgy tűnik, mintha a valószínűség botjának kihegyezett végét túl gyakran böknék belé. A győzelem még túlerő mellett sem teljesen biztos.

Risk 2

Hasbro Interactive (1) 223 1500
www.microprose.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: P266, 64Mb

Napló

Civ: Call to Power	85%
Risk 2	
Risk	75%
Global Domination	70%
Diplomacy	55%

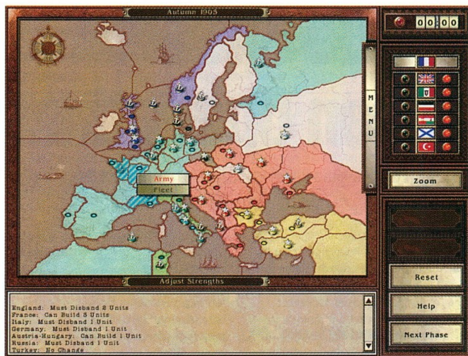
Pro és kontra

✓ Kívánatos
✓ Tiszteletre méltó MI
✓ Regimentnyi opció
✗ Kissé önismétlő
✗ Idegesítő dobókocka

Vélemény

84%

Diplomacy



A világ. Vagy legalábbis annak nagy része. Felmerült már benned a gondolat, hogy jó lenne mindezt birtokolni, és kíméletlenül eltiporni az ellenséget, mint a csótányokat? Jó helyen jársz.

A háború több mint fegyverropogás. Hogy ki lesz az igazi győztes és a vesztes, az a tárgyalóasztal mellett dől el.

Az asztali társasjátékok átírása PC-re csak többé-kevésbé szokott sikerülni (saját tapasztalataink alapján inkább kevésbé). Nos, egy esős vasárnap délután eltöltésének egyik legborzasztóbb módja, amikor órákon keresztül minden taktikai lehetőség nélkül kis műanyag bábokat kell a táblán tologatni. Bizony, ez a drága PC-det sem fogja megizzasztani. És szomorúan kell jelentenünk, hogy ez alól a *Diplomacy* sem kivétel.



Nem mindig az a cél, hogy az ellenséget mindenáron miszlikbe aprítsd. Használd az eszedet is, és ha kell, légy kész a kompromisszumokra.

Sok oka van ennek, de a legfőbb az, hogy ezeket a játékokat emberekkel élvezetes játszani, nem a CPU-val. A *Diplomacy* végig arról szól, hogy fortéllyal, taktikázással hogyan tudod úgy befolyásolni az ellenség lépéseit, hogy az előnyös legyen. Így aztán kevés örömöd rejlik majd abban (sőt inkább csak bosszúságod), ahogyan a szilikonagyú haverodat próbálod meggyőzni arról, hogy a tervezett álnok szövetség tulajdonképpen az ő érdekeit szolgálja, és amint jobbra fordul a helyzeted, ahelyett hogy visszaadod a kapott segítséget, inkább hátba támadod. Ez még akkor is nagy kérdés lenne, ha a számítógép intelligensen játszana és könnyű lenne vele tárgyalni. De sajnos erről szó sincs.

Életfogytiglan

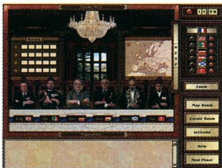
A tárgyalások rendkívül körülményesek. Egy sor ikonból kattintással kell kiválasztani a megfelelőt – csapatmozgás, támadás, utánpótlás és így tovább –, ami a térkép adott területein való manőverezéssel van nehezítve. „Oroszország arra kéri Törökországot, hogy támogassa az Ukrajnából Romániába tartó orosz hadsereget" típusú mondatok összeállítása büntetéssel ér fel, olyan nehézkesen lehet összehozni őket. A problémát fokozza még, hogy a tárgyalások ideje nagyon szigorúan meg van szabva, és mire sikerül előadnod a szándékaidat, reménybeli szövetségeseid annyira elunják magukat, hogy még a tárgyalótermet is elhagyják. Mindez hamar fárasztóvá válik – különösen, amikor rádöbbensz arra, hogy nem sok értelme van a szószaporításnak.

Mire sikerül előadnod a szándékaidat, reménybeli szövetségeseid már régesrég elunták a várakozást.

Könnyen nyertünk az első játékban – mi voltunk az angolok, a számítógépes ellenfél erősségét alacsonyra állítottuk, miközben az unalmas tárgyalásokat folyton félbeszakítottuk. De az is sétagalopp volt, amikor a nehézségi fokot a legnagyobbra állítottuk be, és az osztrák-magyar színekben jeleskedtünk. Minden játékban nyertünk, amit kipróbáltunk, függetlenül attól, hogy tárgyalásokba bocsátkoztunk a számítógépes ellenféllel, vagy sem. Egyszóval csalódást okozott az egyszemélyes játék.

Nem egészen meglepő módon, a *Diplomacy* akkor nyújtja a legtöbb szórakozást, amikor úgy játsszák, ahogyan kellene: más játékosok ellen. A Hotseat üzemmódban a PC intelligens játéktáblaként működik, amely megkímél az eredmények kiértékelésének fáradságos munkájától. E-mailen keresztül is játszható, ekkor az egyik játékos lesz a játékvezető, aki továbbítja a hozzá beérkező parancsokat.

Mindez azonban nem teszi túlságosan egyszerűvé a játékot, mert például a fájlokat kézi vezérléssel egyenként kell elküldeni, és a Hasbro nagyszerű em@il játékaival ellentétben minden játékosnak szüksége van a játék egy példányára. Ha komolyan érdekel az e-mailen űzhető diplomácia, inkább a *Diplomatic Pouch*-ot (**www.diplom.org**) javasoljuk. De részt vehetsz a Microsoft Gaming Zone valós idejű játékában is, aminek nagy előnye, hogy nem kell hat hasonlóan beoltott játékost találnod egy időben. PCF



A tárgyalások ideje erősen korlátozott, és ha nem állsz gyorsan elő a farbával, tárgyalópartnereid faképnél hagynak.

A sztori

Az Allan Calhamer által az 50-es évek végén megalkotott *Diplomacy* a modern stratégiai társasjátékok sokak által legjobbnak tartott példánya. Az 1900-as évek *Imperial Europe* nevű játékának továbbfejlesztése, amelyben hét nagyhatalom verseng a kontinens uralmáért. Nincs benne dobókocka, és a sikerhez nem a szerencsében, hanem saját erőidben és képességeidben kell bíznod. Céljaid elérése érdekében másokkal érdekszövetségeket köthetsz. A játékot az nyeri meg, akinek a saját érdekeit legjobban szolgáló paktumok megkötésére sikerül rábírnia a többieket.



A cél érdekében mindent – legyél zsarnok elnyomó, hatalommániás despota, őrült diktátor.

Barát vagy ellenség?



Az a legjobb, ha bejelentkezel a Microsoft Gaming Zone-hoz (www.zone.msn.com) és keresel néhány magadhoz hasonló hús-vér őrült kakadut, akikkel játszani lehet. Mi még időben figyelmeztetünk: a teljes játék több óráig is eltart, ezért készülj fel a horribilis telefonszámlára. De az is megoldás, ha kivándorolsz: sose kapnak el!



A *Diplomacy* lényegét a tárgyalások jelentik, ezért szégyen, ahogy itt ezt kezelik, és hogy mennyire nincs hatása a végeredményre. Hamar kiderül, hogy nem érdemes sok energiát fektetni az unalmas alkudozásokba – csak az idődet vesztegeted, miközben az ellenség komoly előnyre tehet szert.

Diplomacy
7 990 Ft

Hasbro
(1) 223 1500
www.microprose.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb
Ha tényleg: PII-233, 64Mb

Napló

Alpha Centauri	92%
Civilization 2	90%
X-COM Collection	85%
Risk 2	84%
Diplomacy	

Pro és kontra

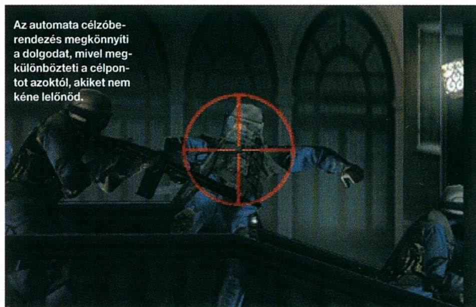
- ✓ Játéklehetőség az interneten
- ✗ Szörnyű MI
- ✗ Nehézkes tárgyalások
- ✗ Túl egyszerű győzni
- ✗ Körülményes kezelés

Vélemény

55%

Rogue Spear: Urban Operations

Tüzelj azokra a galád terroristákra, de azért nehogy egy járókelőt találj el ebben az új *Rogue Spear* játékban.


Az automata célzóberendezés megkönnyíti a dolgodat, mivel megkülönbözteti a célpontot azoktól, akiket nem kéne lelőnöd.

EGY TERRORISTA-ELHÁRÍTÓ OSZTAG ÉLETE nem rózsaszínű leányálom. Még ha az álcázás összes eszközét nem is vesszük figyelembe, akkor is igen kemény a műfaj. Különösen, ha ezeket a piszok gazembereket a forgalmas utcán kell megsemmisítened, és egy eltévedt golyó épp egy ártatlan polgári lakos fejében fejezi be pályáját.

Hú! De hát, barátom, ez a feladatod az *Urban Operations*-ben, ebben a helyes kis *Rainbow Six*-utódban, a *Rogue Spear* (*PCF* 3, 82%) számára készült kis kiegészítésben.

A legkülönfélébb helyszíneken játszódik a történet, a londoni metrótól kezdve a mexikói lakótelepekig, és bármilyen meglepő, a feladat az, hogy semlegesítsd a terroristákat, mentsd meg a túszokat, és mindezt - lehetőleg - polgári áldozatok nélkül. A bevetések helyszíne sokféle lehet - hol egy eldugott, sötét és nyirkos pincében kell szembeszállnod az ellennel, hol pedig nyitott, szabad területen vagy, amelyet zugok, mélyedések tesznek változatossá. Izgalomban lesz részed, ezt megtapasztalod mint a *Rogue Spear* parancsnoka. Öt bevetés az eredeti *Rainbow Six*-ből származik, de jócskán felturbósítva, hogy az orvlövészet, a lopakodás és a gyilkolás egy kicsit tovább tartson.

De a kőkemény igazság az, hogy ha azzal a várakozással ülsz le a gép elé, hogy a még több izgalom még hosszabb ideig tartson, akkor az *Urban Operations* esetében valószínűleg boszszankodni fogsz. Ha viszont a kellemes kis kihívásokért rajongsz, és kedveled az utánzatokat, akkor ez a finom kis kiegészítés neked való falat. Csak semmi meglepőt ne várj. **PCF**


Vigyázz, hogy kit lősz le, mert ha a jobb oldali embereket találod el, vége lesz a küldetésednek. Méghozzá rossz vége.


Még néhány klasszikus *Rainbow Six*-i bevetést is végigjátszhatsz ezzel a progival. Ügyes, nem?

Rogue Spear: Urban Operations 6 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Take 2 (1) 223 1500 www.redstorm.com **Ha csak úgy:** P233, 32Mb, 3D gyorsító, eredeti *Rogue Spear*	✓ Vadiúj bevetések ✓ Sokféle lehetőség ✓ *Rogue Spear!* ✗ Nem túl izgalmas ✗ Nincsenek új jellegzetességek	78%

Alien Nations

Élhet-e együtt békében három különböző faj egy bolygón? Természetesen nem. Fogjunk neki a barikádépítésnek.


Rendőri erőre lesz szükséged, ha az embereid nem megfelelően viselkednek.

EBBEN AZ IDEGEN VILÁGBAN JÁTSZÓDÓ TÖRTÉNETBEN egy törzs parancsnoka vagy, amely két másik törzzsel együtt egy lakatlan bolygóra került. Persze mindhármótoknak nincs hely a bolygón, ezért a harc befejeztével meg kell győződnöd, hogy valóban a te törzsed maradt állva a küzdelemben és ő telepedhet-e le a bolygón. Az egész kezelőrendszer, a stratégia és maga az ötlet nyilvánvalóan a Blue Byte *Settlers*-sorozatára épül.

Különös, de ha általánosságban a *Settlers 3*-at követi, az aprólékos megfigyelő az *Alien Nations* történetét és megjelenését dögunalmasnak fogja találni. A legfőbb gond a játék sebességével van: ilyesmiről szinte nem is lehet beszélni, olyan lassú, hogy az már röhögnivaló. Bármit építesz, egy örökkévalóságig tart, és valami felfoghatatlan okból nem lehet a sebességet növelni. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, ha a mesterséges intelligencia azon a szinten lenne, hogy a polgárok a saját terveiket végrehajtsák. De sajnos, olyan elképesztően bárgyúak ezek a teremtmények, hogy mindent hússzor a szájukba kell rágni. Ez nagyon hamar a könyöködön fog kijönni, főleg amikor társul a hatványozottan elismételt „építsd meg ezt-építsd meg azt" játékkal. A mesében pedig az *Alien Nations* fejlesztői - ahelyett hogy mondjuk következetesen egy vagy több szál köré bonyolították volna - a látszólag össze nem tartozó küldetéseket kizárólag a szövegbeli utasításokkal kötötték össze. A többi hibát a siralmas szintekben, a naivan egyszerű interfészben, a szemétre való kezelőrendszerben és úgy általában a fejlesztők képzelőerejének totális hiányában látjuk.

Becsszóra, nehezen tudjuk azt is befogadni, hogyan képes valaki ilyen mérhetetlenül nyamvadt cuccot létrehozni. Az *Alien Nations* az egyik legszánalmasabb erőfeszítés, amit az utóbbi időben a játékok terén tapasztaltunk. **PCF**


A Sajikik semmivel sem jobbak, mint a poloskák. Uhh. Gyorsan füstöld ki őket a házadból.


A második Amazon küldetés egy bődületes agymenés. Mint ahogy az egész játék az.



Melyiket választod? Hájas törpe, anyányi bakfis, vagy egy epebajos.

Alien Nations	Pro és kontra	Vélemény
Infogrames (1) 461 5733 www.jowood.com **Ha csak úgy:** P233, 32Mb, Win9x **Ha tényleg:** P300, 64Mb	✓ Egyszer sem fagyott le ✗ Koppintás ✗ Unalmas grafika ✗ Fantáziátlan történet ✗ Hihetetlenül lassú	28%

PC Format A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Munkatársunk megint elköltötte az egész keretet, sőt saját kosztpénzét is leértékelt holmikra áldozta. Játékmániája miatt így poroszkált be a szerkesztőségbe: szakadt póló, lyukas nadrág, tornacipő.

Mutant Penguins

Ⓕ Sold Out Ⓐ 1999 Ft
Ⓘ www.sold-out.co.uk Ⓣ (1) 359 0576

Groteszk, de a *Mutant Penguins*-t ahhoz tudnánk hasonlítani, mint amikor túlérett camembert sajtot eszel, hozzá vodkát iszol és egész éjjel *Command and Conquer*-t játszol. A címbeli szörnyű jeges madarak megtámadnak egy misztikus földet, és az a feladatod, hogy kiirtsd őket. Szerencsére nem hagytak magadra ezzel a kínos munkával. A *Batman* második részéhez hasonlóan egy „normális" pingvincsapat is a rendelkezésedre áll. Nincs szükséged zsírpárnákra vagy frakkra, pusztán csak egy kis ügyességre a PC-s játékok terén.

Meg kell állítanod a sarkköri ellenségeket, nehogy működésbe hozzák halálos fegyverüket, amelyet hiába keresnél a sarki fűszeres polcain. Neked is megvannak azért a magad eszközei, még egy saját pingvinpusztító gépezetet is építhetsz.

Sajnos, az óriási ötlet a játékban nem igazán működik. A mesterséges intelligencia csapnivaló, működése néhány általános sémára korlátozódik.

PC Format Vélemény 68%

Hülye pingvinek mulatoznak egy pohár benzin mellett? Dobj nekik mutáns halakat!

CM 2 European Leagues

Ⓕ Sold Out Ⓐ 1999 Ft
Ⓘ www.sold-out.co.uk Ⓣ (1) 359 0576

A *PC Format* csapatából egyesek alig várják, hogy szabadidejükben rúgják a bőrt, vagy – ez sokszor még jobb buli – egy-egy jó meccset megnézhessenek, másokat viszont hidegen hagy a foci, úgy ahogy van. Ezért osztotta meg a *Championship Manager* a szerkesztőséget. Nincs fontosabb megvitatnivalód, mint hogy ki mennyiért és hova kelt el, ha szurkoló vagy, de ha nem, mindezt értelmetlennek találod.

Ha mégis focirajongó vagy, élvezni fogod a játékot, a képernyő alján nyomtatásban is megjelenő nagyszerű kommentárral egyetemben. A mindenre kiterjedő statisztika és egyéb részletes információk töltik ki a kétségtelenül méretes képernyőt. Akik nincsenek oda a fociért, azokat untatni fogja a játék: mintha fusiban csapták volna össze a grafikát. Összefoglalásként, ha szurkoló vagy, és főleg az európai liga hoz lázba, vedd meg, tetszeni fog. Ha utálod a meccseket, sejtésed se lesz az egészről, halálra unnád magad rajta, költsd másra a pénzed.

PC Format Vélemény 63%

De ki nyerte meg a ligát 1998-ban? Passz. Talán nem is volt akkor ligamérkőzés.

Screamer Rally

Ⓕ Sold Out Ⓐ 1999 Ft Ⓘ www.sold-out.co.uk Ⓣ (1) 359 0576

Ez az, „sikító" rally, ez jó kifejezés. Pontosan ezt fogjuk hallani, ha százzal veszi be autónk a kanyart a sziklák mellett. De hát az igazi autóversenyeken is ez hozza lázba az embereket. Ha mégis veszélytelenebb vizekre vágysz, szerezd meg a *Screamer Rally*-t. Gyors, és az izgalomnak azzal a fajtájával tölt el, amellyel nem jár szükségszerűen csúnya nedves és barna folt. Hacsak nincsen inkontinenciád.

Hét pálya, öt autó, homok, sár, no meg aszfalt, és máris a játék kellős közepében találod magad. A sorozat korábbi játékaival ellentétben itt nincs cikázás a szűk utcákban, mit sem törődve a világgal.

A pályák valamivel bonyolultabbak, és nagyon oda kell figyelned, nehogy megcsússz egy sáros kanyarban. De azért, nyugi, ez mégiscsak JÁTÉK, és határozottan több benne az arcade-érzés, mint mondjuk, a *Colin McRae*-ben.

PC Format Vélemény 78%

„Aaaaaaaaóóóóóóóóóóh!"

Settlers 3 Gold

Ⓕ Blue Byte Ⓘ www.settlers3.com Ⓣ (1) 223 1500

Mint a fegyencek Ausztráliában, vagy a külföldi turisták kies hazánkban, a telepesek éppen úgy kóborolnak, vagy inkább őrült táncot lejtve idegesítik az őslakosokat, esetleg szexuális célokra próbálnak használni egy fagylalttölcsért. Ejnye-bejnye. De legalább lehetőség van a megfékezésükre, sőt belátásod szerint irányíthatod is az igényeiket. A csomag telis-tele van a *Settlers 3* nyalánkságaival, beleértve a játékot, amely egy halom hivatalos és a *Settlers*-rajongók által készített szintet tartalmaz, valamint a fejlesztők csomagját, a *Quest of the Amazons*-t.

Maga a program egy valós idejű stratégiai játék, amely az 1993-as *Settlers*-től ered. Azóta sokat fejlődött, és gyakran teljesen átalakították, úgyhogy mára az egyik legjobb játék a hasonszőrűek között. Mindegyik fajt teljesen különböző manók alkotják, ami jópofa, a multiplayer akció pedig őrjítően gyors és frenetikus. A grafikai szépségeken megdöbbentünk, a manók pontosan addig mentek, ameddig mi vártuk, és néhány meseszép tájra is szívesen betelepítettük ezeket a kis fickókat.

Majdnem tökély – csak a játék dinamikája miatt nem annyira király a dolog, ezek néha idegesítővé teszik a játékot. De azért ne izgasd a mamád miatta. Hacsak nem olyan vagy, mint egyik fejlesztő kollégánk, aki folyton szegény mamáját zavarja valamivel. 45 évesen is otthon fog lakni, és elvárja, hogy a kedvenc sült krumplija a halrudakkal együtt 6 órakor az asztalon legyen.

Kifejezetten jó játék, ezért különösen kár, hogy a játék dinamikája gyakran lusta.

Csodálatos tájképek és különleges látvány – csak ínyenceknek!

PC Format Vélemény 84%

PC Format A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Rávettük hardcore-rajongó munkatársunkat, hogy essen neki a dolognak, és vissza ne jöjjön, amíg végig nem játszotta a *Septerra Core*-t. Miután megpróbálta behangolni a CD-t, végül leesett neki, mit is szeretnénk.

Septerra Core

Ⓕ Interplay Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.interplay.com
Ismertető: *PCF* 6 Vélemény: 80%


Egyetlen suhintás a karddal, és rángatózó holttestként terülünk el.

Bár semmi köze a brazil metállegendához, a Sepulturához, a *Septerra Core* önmagában is iszonyú keményen megállja a helyét. Max Cavalera ugyan nem vett részt elkészítésében, de ha hibázunk, ettől is doomos fejfájást kaphatunk. Pánikra azonban semmi ok: a *PC Format*, mint mindig, most is feleletet ad a *SCore*-rajongók kéréseire az itt következő boszorkányos útmutatóval. Válaszd ki szereplődet minden részletre kiterjedő táblázataink segítségével, öld meg a rosszfiúkat fantasztikus varázslatügyi ismertetőnkkel, és zúzd szét a nagyfőnököket nagyszerű tippjeinkkel. Hurrá!

Varázslóiskola

Őrült varázslatok nélkül semmire sem megyünk. Figyeljen tehát mindenki, most fellebbentjük a leplet a legjobb kombinációkról – valamit valamiért.

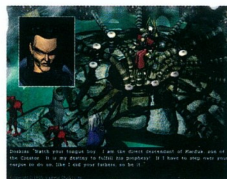
Varázsige: Bless + Mirror
Pontigény: 45
Egy célpont összes statisztikáját 25%-kal csökkenti. Kiemelten alkalmas az ellenfél meggyengítésére a halálos csapás előtt.


Le merjük fogadni, hogy a csapat fegyverei pillanatokon belül gyilkos ellenséges tűz közepette fognak dörögni.

Varázsige: Barrier + Law
Pontigény: 40
Megvédi karakterünket és kísérőit gyakorlatilag bármilyen ellenséges csapástól. Semmi cicó, me'zun, most már sérthetetlen vagy.

Varázsige: Summon + Law
Pontigény: 45
Megidézi Mardukot, aki teljességgel dilinyós károkat okoz.

Varázsige: Summon + Joker
Pontigény: 45
Egy véletlenszerűen kiválasztott karaktert idéz meg, aki közepes sérüléseket okoz, de emellett számos más státuszmutató értékét is csökkenti.


Ah, a fogvacogtató félelem ördögien gonosz gyűrűje. Ne félj, az Úr a mi pásztorunk.

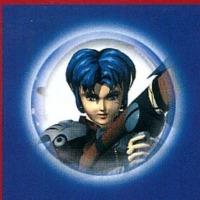
Varázsige: Law + Mirror
Pontigény: 45
Harci dühöt bocsát egy bizonyos célpontra.

Varázsige: Summon + Chaos
Pontigény: 45
Megidézi Genmát a támadáshoz, ugyanakkor harci dühöt bocsát a célpontra.

Varázsige: Chaos + Law
Pontigény: 50
Viharosan kaotikus károkat okoz.

Varázsige: Chaos + Law + Mirror
Pontigény: 70
A létező leggonoszabb varázslat. Eszetlen károkat okoz, kb. hatszorosát a normálisnak.

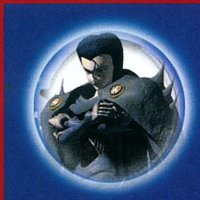
Maya



Esetében nincs választási lehetőségünk, állandó tagja csapatunknak és egyben a játék főszereplője. Ennek következtében az elérhető karakterek közül talán a legátlagosabb.

Támadás:	7
Védekezés:	7
Sebesség:	5
Mágia:	6
Képességek:	8
Összesen:	33/50

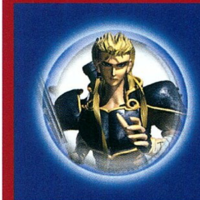
Selina



Sötét, erős és igazán jó a Core varázslataiban – ő Selina. Ezenkívül Doskias szerelme, és egyike Maya leghűségesebb szövetségeseinek. Könnyen lehet, hogy ő az egyik legjobb karakter...

Támadás:	8
Védekezés:	7
Sebesség:	7
Mágia:	9
Képességek:	7
Összesen:	38/50

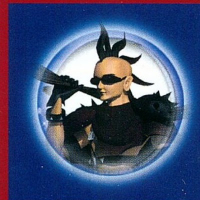
Corgan



A harmadik gömbhéjat védelmező szent őrség tagja. Ördögi kardvívó és gyengéd érzelmeket táplál Layla irányában. Sajnos szinte minden területen átlag alatti teljesítményt mutat.

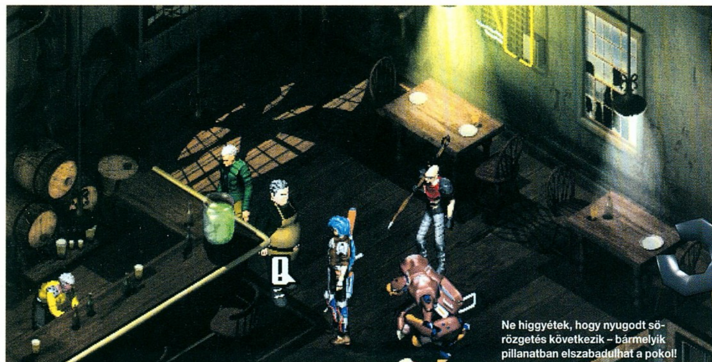
Támadás:	7
Védekezés:	6
Sebesség:	4
Mágia:	2
Képességek:	4
Összesen:	23/50

Grubb



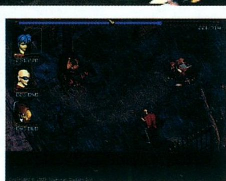
Szükség lenne egy mérnökre? Eltekintve egyik valóban élő barátunktól, aki nagydarab, teljesen kopasz és van egy Metallicás tetkója, Grubb az alkalmas ember a feladatra. Ráadásul a jó öreg varázslatoknak is nagy szakértője.

Támadás:	1
Védekezés:	1
Sebesség:	7
Mágia:	10
Képességek:	6
Összesen:	25/50



Ne higgyétek, hogy nyugodt sörözgetés következik – bármelyik pillanatban elszabadulhat a pokol!





A *Septerra Core*-ban egyetlen pillanatnyi zenét sem hallhatunk a tántoríthatatlanul komor Sepulturától.



Bízd Arayamra az utadban álló ördögien gonosz ellenfelek kiirtását.



Tesztelő munkatársunk belezúgott Ledbe, mert a csaj a magasztos Led Zeppelinre emlékezteti. Rock and roll!

A végső csaták

Ne hagyjátok, hogy a végső ellenfelek túljárjanak az eszeteken! Inkább adjátok meg nekik, ami jár, csúcs tippjeink segítségével.

Kaleb

Ez a Kaleb egy kis nulla, nem? Rengeteg dilinyós, különböző elementáris anyagokból készült pajzsot varázsol maga köré, ami meglehetősen idegesítő. Szerencsére, ha a pirosat idézi meg, könnyen lecsaphatunk rá egy Summon + Waterrel, mely kb. 4000-et vesz le, és ezzel el kell söpörnie a tűzpajzsot. Most már lehetőségünk van megsebesíteni. Gyorsítsuk fel a csapatunk tagjait, ne idézzük meg Thantost, és tényleg a tőlünk telhető leggyorsabb tempóban csapjunk le rá.

Trükkös tipp: Varázsoljunk rá egy Jokert. Ezután egyáltalán nem fog mozdulni. Szerintünk programhibáról van szó, de ettől még nyugodtan a javunkra fordíthatjuk a dolgot.

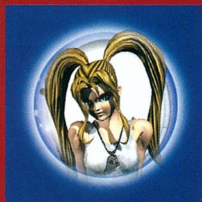
Doskias

Egy pillanattal azután, hogy beterítettük a padlót Kaleb földi maradványaival, megjelenik Doskias, hogy megpróbáljon végezni velünk. Ne hagyjuk magunkat. Varázsoljunk elő egy akadályt, üssük a fickót, amikor csak lehet, és reménykedjünk, nehogy elsodorja csapatunkat szuperkemény Armageddon varázslataival. Ezenkívül jó ötlet megpróbálni végezni hamis hasonmásaival, akiket elővarázsolt, mert addig sem bocsátja ránk az előbb emlegetett Armageddont.

Trükkös tipp: Állítsunk elő egy akadályt élőhalottakból. A zombik fala 600-ról mindössze 50-re csökkenti az Armageddon által okozott kárt. Ja, és véletlenül se bocsássunk rá harci dühöt.

PCF

Led



Képes lennél egy gigantikus franciakulccsal lecsapkodni az ellenségeidet? Mert ez az ifjú hölgy igen. Emellett nagyon hatékonyan dolgozik össze Grubbbal, és a mágiát tekintve is boszorkányos.

Támadás:	6
Védekezés:	5
Sebesség:	7
Mágia:	9
Képességek:	10
Összesen:	37/50

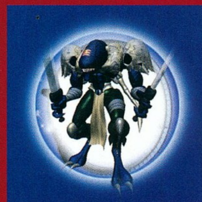
Arayam



Arayam, a robbanóanyagok szakértője lecsatolható kezekkel rendelkezik egy bányarobbanás óta. Kézenfekvő! A harci jártasságot, a mágiát és képességeket tekintve, vitathatóan bár, de ő a legjobb.

Támadás:	9
Védekezés:	7
Sebesség:	10
Mágia:	8
Képességek:	10
Összesen:	44/50

Badu



Nem rossz a fickó. Az elveszettek egyikeként furcsa nyelven beszél, származási helye pedig a Mold Forest. Habár lassú, a Core Kése hihetetlenül erős, főleg ha a végső főnökök elleni csatáról van szó.

Támadás:	9
Védekezés:	8
Sebesség:	4
Mágia:	5
Képességek:	3
Összesen:	29/50

Lobo



A szabadgondolkodó kiborg a varázsláshoz nem igazán konyít, a többi dolgot tekintve viszont oké. Kiváló partnere lehet Mayának, mert tűzereje és célzási képességei nagyon jók.

Támadás:	7
Védekezés:	7
Sebesség:	7
Mágia:	3
Képességek:	8
Összesen:	32/50

Játékoldal

Hősünk számos veszély és megpróbáltatás után eljutott a cheateket rejtő kincseskamráig. Ott azután szégyentelenül felpakolt...

Király... ja nem, cár...

Kedves PCF, tudnátok némi tippeket csepegtetni a Tzar című játékhoz? A teheneimet folyton kiirtják, a seregem meg annyira ütőképes, mint egy tál puding.
James McCulloch

Válasz: Csepegtetünk, naná. Az aktiváláshoz üsd le az [Enter]-t a játék alatt, mire megjelenik a csevegőablak. Írd be a kódot, majd újabb [Enter] megnyomásával fogadtasd el. Látod, nem nagy mutatvány.

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP	Cheat mód aktiválása
HMGOD	Sebezhetetlenség a kiválasztott egység számára
HMREVEAL	Teljes térkép megmutatása
HMNOFOG	Harci köd eloszlatása
HMPETLEVA	Minden forrásból 50 000 egység
HMDVALEVA	Minden forrásból 10 000 egység
HMTIMER	Időzítő megmutatása
HMBUILDOZER	Gyors építkezés
HMUSURP	Fontos épületek felett elvész az irányítás
HMNOTECH	Az épületek/egységek függetlenek a fejlesztésektől
HMKINGDOM [x]	A kiválasztott egység átkerül az [x] játékos (1-9) irányítása alá.



A vád teljesen alaptalan: ez egyáltalán nem olyan, mint az *Age of Empires*... Na jó, mégsem alaptalan.

Gánysíp 2000

PCF segíts! Teljesen rabjává váltam a Gunship2000 nevet büszkén viselő játéknak. Ez nem lenne baj, mert elég jól is haladok benne, de ebben az őrült programban, ha egy bevetésen meghal a pilótám, kezdhetem elölről az egészet. Most már kicsit unalmas, ha meghalok, akkor megint végig kell csinálnom az összes küldetést, míg végre megpróbálhatom még egyszer. Úgyhogy minden ötletre vevő vagyok, a dolog kezd idegösszeroppanás-közeli állapotba hozni. És most nem vicceltem.
Bob Wilkes

Válasz: Nincsen semmi baj. Kár elveszíteni a hidegvéred egy ilyen apróságtól. Egyes problémák könnyedén, szinte maguktól megoldódnak. Mint például ez is. Ahhoz, hogy a pilótád mindig életben maradhasson, egy kis trükkre lesz szükség. Le kell másolnod a ROSTER.FIL állományt, mielőtt veszélyes bevetésre indulnál. Ha esetleg belehalnál, mi sem egyszerűbb, elő kell venned az archivált állományt, és visszatöltened – a pilóta feltámad, mintha sohasem indult volna el a végzetes támadásra. A másoláshoz keresd meg a Gunship könyvtárát, majd jobb gombbal húzd el a ROSTER.FIL állományt az Intéző ablakban. A gomb felengedésekor megjelenő menüben válaszd a másolást, majd az így kapott állományt nevezd át például ROSTER .BAK-nak. Ha a küldetésben elveszítenéd a pilótát, csak keresd meg újra a könyvtárat, és a ROSTER.BAK-ot másold le, majd az eredményül kapott állományt nevezd át ROSTER.FIL-nek. Ezután a pilóta visszatér, és újra repülhetsz vele. Fontos, hogy a ROSTER.BAK állományt minden sikeres bevetés után hozd létre az aktuális ROSTER .FIL lemásolásával, így azután minden esetben kéznél lesz a „tartalékpilóta".



Tesztpilótánkra rátört a fékezhetetlen piknik-szindróma. Így hát leszálltunk, és az egész bevetés elszállt, mert a pilótát megcsípte egy darázs...

Jégtánc

Hello PCF – ki tudnátok segíteni valamilyen cheat-tel az NHL2000 játékban?
Dave

Válasz: Mi sem természetesebb. Alkalmazásuk roppant egyszerű, csak gépeld be őket játék közben.

awaygoal	A vendégcsapat szerez egy pontot
homegoal	A hazai csapat szerez egy pontot
spots	Bekapcsolja a játék előtti reflektorokat
penalty	Büntetést oszt ki
injury	Véletlenszerű sérülést eredményez
victory	Tűzijáték
flash	Vakuvillanások
mantis	A játékosok végtagjai megnyúlnak
nhlkids	A játékosok összezsugorodnak
quickftr	Gyorsabb játékosok
big fight	Az egész csapat verekedni kezd
bloody	Alattomos verekedés

Írd meg most!

Falra mászol a dühtől? Írd meg, mivel kergetnek játékaid a bolondok házába, és küldd el a **Tippek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a **pcformat@cmk.hu** e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várva várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (**www.pcformat.hu**) is.



Ha tűz van valahol a játékban, szinte biztosan oda az észrevétlen lopakodás...

Kommandóz!

A Commandos Behind Enemy Lines már régebbi játék, tudom, de én csak most tudtam megszerezni. Biztos jelent meg már cheat hozzá valahol, de nekem nem sikerült megtalálni. Tudtok segíteni?
Gerard

Válasz: Igyekszünk. Némi archívumban matatás után megvannak a keresett kódok. Használatukhoz a játék alatt először gépeld be az **1982GONZO** szöveget, majd használd az alábbi billentyűkombinációk valamelyikét:

[Shift]+[V]	Felhasználó követése
[Shift]+[X]	Teleport
[Ctrl]+[I]	Sebezhetetlenség
[Ctrl]+[Shift]+[N]	Véget ér a küldetés

A Revenant visszatért

Elakadtam a Revenantban! Help! Valami matrózt kéne megtalálnom, aki átvinne déli szigetre, de nem találom. Korábban a kocsmában volt, de akkor még nem volt gyűrűm. Na, már van gyűrűm, de nincs matrózom... Ismét fel kell tennem a szokásos kérdést: hova tűnt Hakin..., nem, a matrózom?
Bence

Válasz: Megpróbáltuk kitalálni, merre jársz éppen... ha a most következő kis tippnek nincs értelme, akkor éppen máshol keresel egy másik matrózt...

Szóval, ha az Arakna szigetre mennél, menj át a teleporteren (különös kék henger a kastélyban), majd keresd meg a részeges, vén matróz házát (a dokkok környékén lesz). Ezek után csak fel kell menni a hajójára, és átcsorogtok... még annyit, hogy az Arakna megnevezés sugallhat valamit... valamiket... nyolc lábbal...



Senki sem őrültebb, mint Tupajka Leopold, aki az anyatejjel szívta magába a Best of Zámbó Jimmyt. Aztán kipróbálta a Gyengeelme Rallyt, és a maradék agya is elszállt.

Vezetni kész élvezet

Az előző hónapban voltak remek Driver cheatek a játékban, köszönet értük. Rengeteget segítettek. Viszont időközben kissé ráuntam a Driver-re, és megvettem inkább az ördögi Demolition Racer-t. Mivel nem nagyon érek rá sokat játszani, ebben sem sikerült kellő gyakorlatot szereznem. Ennek eredményeképp teljesen gyakorlatlanul bénázom és mindenki totál lemos. Adjatok ötleteket, ha kérhetem – persze néhány egyszerű cheat is jól jönne.
Kai Wood

Válasz: Szóval ráuntál a Driverre. Hát jó, ezzel sem hagyunk a lekvárban. Először néhány jótanács: Az arénában cikázz összevissza, ahogy csak tudsz, így a többiek sokkal nehezebben rohannak majd beléd. A jól irányítható autók mindig valahogy sikeresebb választások, mint a nagy sebességgel-teljesítménnyel rendelkezők. A pályán elrejtőzhetsz az égő roncsok mögé, így kevesebb konfrontációban lesz részed. Van azért néhány cheat is:

BIG CHEAT	Minden autó és pálya elérhető
LEAGUE CHEAT	Minden autó a Demolition League-ben.

PCF

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Próbák & Tesztek

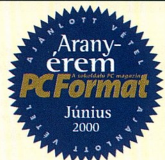
Amint a Próbák és Tesztek rovat alapanyagát szállító kamion befordult *PCF*-hez, a környéken megremegett a föld, a helyiek pedig ijedten húzódtak menedékbe a vélt földrengés elől.

Senkit sem kíméltünk

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kollégánk. Ez az ember rendes, jóravaló fickó volt. Mindennap pontosan járt be dolgozni (persze csak azokon a napokon, amikor bejárt), nem itta meg más kóláját, nem csórta el a kintfelejtett süteményeket és a CD-ket a lejátszóból. Nos, ez az ember egyszer azt vette a fejébe, hogy kinyomozza, melyik a legjobb szkenner a megfizethető kategóriában. Hozzá is kezdett, hogy ennek a végére járjon. Egyre csak próbálta a gépeket egymás után. A végén már nem járt be dolgozni, tudniillik haza sem ment. A szobájába a végén már a pizzafutár sem tudott bejutni. 18 szkennert kínzott és kínozták ők is viszont napokon át. Ezek után legalább annyival tartozunk neki, hogy elolvassuk, amit írt. Arról nem is beszélve, hogy ha szkennert akarsz venni, számodra ez kötelező olvasmány!

Miközben drága kollégánk, mindanynyiunk barátja csendben bedilizett szkennerekkel telezsúfolt szobájában, mi más tesztelnivaló után is néztünk. Így bukkantunk egy igazi csemegére, a WAP-os mobiltelefonokra. Az előrejelzések szerint 2004-re már minden negyedik európai ember a mobiltelefonja segítségével fog bóklászni a neten. Reméljük, a távolkeleti honlapok lehívásakor nem kell roaming díjat fizetni majd! Na jó, az ízetlenkedés helyett inkább az ízlésről: az összefonódásnak köszönhetően talán a PC-k világa is átvesz valamicskét a mobiltelefonok külcsínéből. Bár azt mondják, a szépség nem minden, mégis lassan kezd már mindenkinek elege lenni abból, hogy tájékozatlan kishúgunk rendszeresen valamilyen ódivatú háztartási gépnek hiszi féltve őrzött komputerünket. Persze a baj csak akkor kezdődik, ha citromot próbál facsarni vele – de ez egy másik történet. Tesztre fel!

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Szuper Teszt

Nem, ez nem Cronenberg fejtágító műveinek mélyanalízise, hanem egy halom képbemeneti eszköz átfogó válogatása. Őszinte örömünkre.

76 Szkenner Szuperteszt



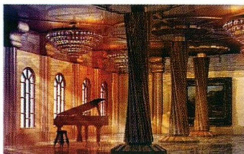
102 Szokásos magyar fejlesztések

Öt kiemelkedő program tesztje.



87 WAP-mobilok

Jól néznek ki, és még jobban működnek.



95 3D-s programok

Mélyülj el a grafikai munkákban.



98 Freehand 9

Az új változat a webes lehetőségekben jeleskedik.

E havi ismertetők



Kecses szkecs-szken

Kép: Katharine Lane-Sims

Hiába hozunk fel újabb és újabb érveket a szkennervásárlás ellen, a legújabb készülékek tudása és ára láttán egyre nehezebb lesz kibúvókat találni.

E havi Szupertesztünk legfőbb koordinátora igazából bankjegyeket szkennelt. A százalékok az elfogadási arányt jelentik.

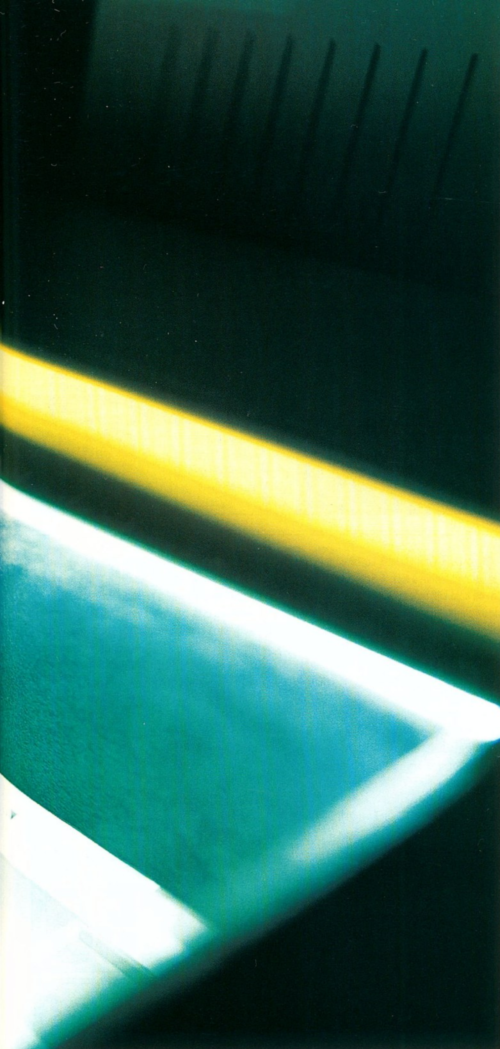
SZKENNERE VISZONYLAG KEVÉS PC-felhasználónak van, pedig valószínűleg sokkal többnek lenne rá szüksége. A lapolvasó azon perifériák közé tartozik, amelyeket egy konkrét feladat kedvéért vásárol az ember, és később csodálkozva veszi észre, hogy mi minden másra is használható. Például számítógépre lehet vinni velük a hagyományos technikával készült fényképeket. Az esetleges hibák egy képszerkesztő segítségével könnyen orvosolhatók, és a végeredményt rögtön el is küldhetjük az ismerősöknek e-mailben, vagy feltehetjük saját weboldalunkra.

A kreatív felhasználási módok száma szinte végtelen, és akkor a gyakorlatiasabb alkalmazási lehetőségekről, mondjuk a fontosabb irataink archiválásáról még nem is beszéltünk. A szkenner és a tintasugaras nyomtató együttese pedig majdnem olyan, mintha vettünk volna egy méregdrága színes fénymásolót. Csak hab a tortán, hogy a szkenner faxoláskor is megkönnyíti a dolgunkat.

A lapolvasók egyik legelterjedtebb felhasználási területe az OCR, vagyis az optikai karakterfelismerés. Az OCR programok a csak nyomtatásban meglévő anyagokat beolvasás után visszaalakítják képből szöveggé, így nem kell újragépelni őket.

Hogyan működik?

Nem árt, ha rendelkezünk némi információval a szkennerek működéséről, mielőtt felkerekednénk, és vennénk



Hogyan teszteltünk?

A legjobb szkenner megtalálása mindjárt a dobozokból való kipakolással megkezdődött. Először a dokumentáció minőségét értékeltük, majd megnéztük, hogy mennyire könnyű – esetleg mennyire nehéz – telepíteni az adott szkennert és a mellékelt alkalmazásokat.

Ezután mindegyik szkennerrel három tesztábrát (két színes képet és egy szöveges dokumentumot) olvastattunk be. Az eredményt a TWAIN-meghajtók segítségével a *Paint Shop Pro 6*-ban hívtuk elő. A beolvasásokat minden esetben a bemelegedési időt kivárva végeztük. A szkennelés 96 dpi-s felbontásban történt. Feljegyeztük a művelethez szükséges időt is, a Scan gomb lenyomásától kezdve a tesztábra megjelenéséig.

A színbeállításokhoz nem nyúltunk, de egyéb opciókon – például az élesség és a descreen – manuálisan változtattunk, ha ezzel jelentős javulást érhettünk el a képminőségben. Ebből is kitűnik, hogy a minőséget a sebesség elé helyeztük.

Az eredmények kiértékelésekor szintén ezt az elvet követtük, elvégre egy jó minőségű 96 dpi-s végeredmény magasabb felbontásban csak még jobb lehet. Csak ezután jött a gyorsaság – elhanyagolni persze ezt a tényezőt sem szabad, hiszen gyors beolvasás esetén bátran emelhetjük a felbontást, akkor sem kell nagyon sokat várni az eredményre.

Zsargon

○ **Interpolált felbontás:** A „valódi" felbontás szoftveres úton megnövelt értéke. Interpolálás során a driver két valódi pont helyzetéből számítja ki a harmadikat.

○ **Descreen:** Újságok vagy magazinok beolvasásakor a szkennelt képen gyakran rácsos mintázat látható. A legtöbb szkennerben megtalálható descreen opció ennek eltávolításában segít.

○ **Dpi:** Az egyhüvelyknyi (2,5 cm) távolságon lévő pontok száma.

○ **Szűrő:** A kép egyes pixeleivel végzett matematikai művelet. Képszerkesztés során az élesség, az elmosás stb. beállításait szűrők segítségével módosíthatjuk.

○ **OCR:** Optical Character Recognition, vagyis optikai karakterfelismerés. Ennek során a számítógép szerkeszthető szöveggé alakítja vissza a szöveges dokumentumok beolvasása után keletkező képfájlt.

○ **Felbontás:** Mérőszám, amely megadja, hogy hány pixelből áll össze egy adott kép. Minél nagyobb ez az érték, annál jobb lesz a minőség.

○ **SCSI:** (Small Computer System Interface) Gyors csatlakoztatási metódus a számítógép és külső perifériák között, mint pl.: szkenner, merevlemez stb.

○ **Diafeltét/filmfeltét:** Szkennerekhez használható kiegészítő, amely lehetővé teszi, hogy átlátszó képeket, például diákat vagy filmnegatívokat is be tudjunk olvasni.

○ **TWAIN:** Szabvány, amely a grafikai szoftverek és a szkennerek közötti adatcsere egységesítését szolgálja. A TWAIN-kompatibilis alkalmazások közvetlenül tudják fogadni a szkenner által küldött képet.

○ **USB:** (Universal Serial Bus) A PC-s perifériák csatlakoztatásának egyik legmodernebb módja. Csak a Windows 95B-nél magasabb verziószámú OS-ek támogatják.

egyet. A lapolvasók legfontosabb alkatrésze az ún. CCD-sor (Charge Coupled Device). Ez alakítja át a fényt digitális, a számítógép által is feldolgozható információvá. Minél nagyobb a CCD-sor, annál nagyobb a felbontás, vagyis annál jobb a képminőség.

Félreértésre adhat okot, hogy a gyártók sokféle adatot tüntetnek fel a szkenner dobozán. A maximális interpolált felbontásra vonatkozó szám senkit ne tévesszen meg: ezt ugyanis szoftveres hókuszpókusszal érik el. Koncentráljunk inkább az optikai felbontásra, ez ugyanis sokkal egyértelműbben árulkodik a CCD-sor minőségéről.

Fontos adat a színmélység is: ez mondja meg, hány színt tud megkülönböztetni a lapolvasó. A színmélység manapság még az olcsóbb szkennerek esetében is legalább 30 bit, ami egymilliárdnál is több színt jelent.

Ha valaki ért egy kicsit a számítástechnikához, az utóbbi adatot túl soknak találhatja. Elvégre a monitor már 24 bites színmélység esetén is szép képet ad, a nyomtatók pedig ennek a közelébe sem érhetnek. Mindazonáltal nem árt minél nagyobb színmélységű szkennert venni, mivel így kevésbé lesz „zajos" a kép, és az esetleges szerkesztés sem fogja annyira lerontani a minőséget.

Tehénre gatya?

A mai szkennerek általában 600x1200 dpi optikai felbontásúak és a színmélységük 36 bit. Hogy ez sok-e vagy kevés, a konkrét felhasználási igény alapján határozható meg.

Az otthoni felhasználóknak, akik a weboldalukra teszik fel az elkészült képeket, vagy családi fényképeket archiválnak, ez a teljesítmény bőven elegendő. Profi célokra nagyobb felbontás, legalább 1200x2400 dpi szükséges. A nagyobb színmélység szintén nem árt, de a legfontosabb mégis a felbontás.

Ha gyakran használnánk a tervbe vett lapolvasót, a gyorsaság szintén fontos tényező. Amint az a tesztből is kiderül, óriási sebességkülönbség lehet az egyes modellek között.

Érdemes abba is belegondolni, mekkorák lesznek a szkennelni kívánt dokumentumok. A legtöbb lapolvasó A4-es szabványú (kb. 21x30 cm), de egyes típusok a Legallal is megbirkóznak (kb. 21,5x35,5 cm).

A driver minden periféria esetében létfontosságú. A szkennerek drivere tulajdonképpen nem más, mint egy képszerkesztő program, amellyel beállíthatjuk, hogy milyen, mekkora stb. legyen a végeredmény, vagyis a számítógép monitorán megjelenő kép. A driverek minősége nagy szórást mutat, és használhatóságukban is óriásiak lehetnek a különbségek. A tisztánlátás kedvéért 18 otthoni és irodai szkennert gyűjtöttünk össze a jelenlegi kínálatból. Az eredmények gyakran minket is megleptek, így e havi Szupertesztünket sem árt alaposan végigolvasni... ▶

Acer ScanPrisa 640



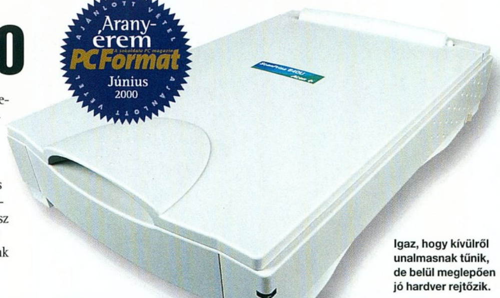
A 48 bites (!) színmélységet leszámítva az Acer ScanPrisa 640 elsőre nem igazán keltette fel az érdeklődésünket, elvégre csak egy volt az öszszes többi 600x1200-as optikai felbontású, USB-s, síkágyas szkenner közül. Aztán amikor megnéztük közelebbről, kiderült, hogy több szempontból is kiemelkedik a mezőnyből.

A lapolvasók egyik legfontosabb eleme a driver. A meghajtóprogram ugyanolyan hardver esetén is nagyban befolyásolja a végeredményt. Az Acer saját fejlesztésű *MiraScan* driverét használja, amely sokféle, egyébként csak a komolyabb képszerkesztőknél látható funkcióval rendelkezik.

Nem mintha sokat kellene használni ezeket – legtöbbször csak rákattintunk a Scanre, a többit rábízhatjuk a szoftverre. A beolvasott tesztkép elsőre meglehetősen szemcsés lett, de a descreen megoldotta a problémát. A szkennelés így sem tartott tovább 59 mp-nél.

A végeredmény annak ellenére kiváló minőségű lett, hogy egyrészt kis felbontásban (96 dpi), másrészt a legkisebb színmélység mellett készült. A kész kép valamivel sötétebb a kelleténél, de ezenkívül semmilyen hibát nem vettünk észre rajta. Világosítani amúgy is bármelyik képszerkesztővel lehet.

A hardver jó tulajdonságait remek szoftvercsomag egészíti ki (*Ulead PhotoExpress, ABBYY FineReader* karakterfelismerő, *Presto! PageManager* stb.). Mindegy, hogy otthon vagy az irodában akarunk szkennelni: a ScanPrisa 640-et ezen az áron vétek nem megvenni.



Igaz, hogy kívülről unalmasnak tűnik, de belül meglepően jó hardver rejtőzik.

Acer ScanPrisa 640	Pro és kontra	Vélemény
32 000 Ft + ÁFA Acer (1) 319 2655 www.acer.hu	✓ 48 bites színmélység ✓ Elsőrangú driver ✓ Jó képminőség ✓ Alacsony ár ✗ Kissé sötét képek	90%

Agfa SnapScan Touch

Az iMac elterjesztette kór, úgy látszik, mindenhová elér. A SnapScan fluoreszkáló kék műanyag borításban is kapható, de az alapmodell fedelének felnyitásához is hét különböző színű fül közül lehet választani (pl. a PC-nk színétől függően). A praktikusság abban is megnyilvánul, hogy a SnapScannel közvetlenül lehet a nyomtatóra, szövegfájlba vagy e-mail programba szkennelni.

Az Agfa modelljének külseje egyedülálló, a drivere azonban a legkevésbé sem az. Van ugyan egy Guide me gomb a kezdők kedvéért, de ez akkor sem megoldás. A gyakorlottabbak ráadásul hiányolni fognak egyes máshol meglévő funkciókat.

A mellékelt szoftverek szintén átlagosak. A *Caere PageKeeper* a beszkennelt képek és dokumentumok közt tesz rendet, a *Corel Print House Magic* lenne a képszerkesztő, rajtuk kívül azonban csak egy-két jelentéktelen kreatív alkalmazást kapunk meghívók, szórólapok stb. tervezéséhez.

A sebesség viszont még az átlagosnál is lassabb. A tesztkép beolvasása 296 mp-ig tartott, és bár a rajzossággal és a színekkel meg voltunk elégedve, a végeredményen furcsa vonalak jelentek meg, amelyek nagyítás után még feltűnőbbé váltak.

A SnapScan tehát olyan, mint a rosszul kiválasztott barátnő: szépnek szép, de nem sok mindent lehet kezdeni vele, így csak feleslegesen költünk rá ennyi pénzt.



A számítástechnika és az ékszergyártás furcsa keveredése: bizsu szkenner kék fogóval.

Agfa SnapScan Touch	Pro és kontra	Vélemény
36 960 Ft + ÁFA Agfa (1) 212 1540 www.agfahome.com	✓ Egyéni külső ✓ Segítőkész varázsló ✗ Gyenge teljesítmény ✗ Primitív driver ✗ Csíkos képek	55%

Agfa SnapScan 1212U

A SnapScan 1212U már jó ideje az Agfa legsikeresebb termékei közé tartozik, és még ma is népszerű (a legtöbb boltban rendszeresen utánrendelnek belőle). A népszerűség nem is alaptalan. A 36 bites színmélység, a 600x1200-as optikai felbontás, a nagy sebesség és az alacsony ár egyaránt hozzájárult ahhoz, hogy a SnapScan az otthoni és az irodai felhasználók közös kedvencévé váljék.

Kicsomagolás után kiderül, hogy átlagos, strapabírónak tűnő síkágyas lapolvasóról van szó. A driverek telepítése és az USB-kábel csatlakoztatása után néhány percen belül elkezdhetjük a szkennelést.

A meghajtóprogramok nem túl érdekesek: az 1212U-hoz a SnapScan Touchnál már megismert *ScanWise* régebbi változatát adják. Nem ez a világ legjobb szkennerdrivere, de azért rosszabb is van nála. A legnagyobb meglepetést a sebességteszt okozta: a SnapScan 1212U huszonnégy másodperc alatt végzett színes, A4-es tesztábránkkal, és ezzel mindenkit maga mögé utasított.

Aztán kibújt a szög a zsákból... A világosabb színek és a kontraszt megfelelő, de a színes területen oda nem illő vonalak jelentek meg. A felbontás növelése részben orvosolja a problémát, de a végeredmény így sem lesz tökéletes.

Hogy ez zavaró-e vagy sem, az attól függ. Ha valaki leginkább csak szöveget tartalmazó, fekete-fehér oldalakat szkennel, és színes képekkel csak ritkán dolgozik, nyugodtan kipróbálhatja a SnapScan 1212U-t. Ellenben ha a színes képek az elsődlegesek, más szkennert kell választania.



Kit érdekel, hogy az 1212 sótlannak tűnik, ha egyszer sebességben minden riválisát maga mögött hagyja?

Agfa SnapScan 1212U	Pro és kontra	Vélemény
32 400 Ft + ÁFA Agfa (1) 212 1540 www.agfahome.com	✓ Villámgyors ✓ Szövegekhez ideális ✓ Masszív felépítés ✗ Színes képekhez nem ajánlott ✗ Korlátolt driver	65%

Avigramm MiniDoc USB

A MiniDoc által készített kép alapján nem valószínű, hogy bárki is kedvet fog kapni a megvásárlásához. Történt ugyanis, hogy a tesztkép szkennelése nyomán interferencia lépett fel, a meghajtón viszont nincs descreen funkció...

Ha azonban 100 dpi-nél nagyobb felbontással dolgozunk, jelentős minőségjavulást érhetünk el, ráadásul komolyabb lassulás nélkül (100x100 dpi-nél 50 mp, 300x300 dpi-nél 65 mp).

A MiniDockal egyébként sem az otthoni felhasználót célozták meg, aki fényképeket és magazinoldalakat szkennel. A Trisys készüléke ugyanis a Visioneer Strobe Pro NT-hez hasonlóan „lapbehúzós" rendszerű: a készülék a faxgéphez hasonlóan behúzza a papírt, tehát a letapogatás menet közben történik.

Így aztán a MiniDockal is ugyanazokba a korlátokba ütközünk, mint a Strobe Próval: kizárólag sík dokumentumokat olvashatunk be, könyv- vagy magazinoldalakat nem (hacsak előbb ki nem tépjük őket, ami azért ugye elég drasztikus megoldás).

Akkor meg mi értelme? Hát az, hogy a teszt szereplői között ez az egyetlen valóban hordozható szkenner: akkuja egyetlen feltöltéssel akár 65 A4-es oldal beolvasásával is megbirkózik.

A MiniDocnak kétségtelenül megvannak a maga hátrányai: a színes képek minősége nem a legjobb, és a driver sem az igazi. Ha viszont szöveges dokumentumokat akarunk beolvasni a laptopunkba, érdemes ezt választanunk. Talán nem is véletlen, hogy a MiniDoc időnként még a repülőterek boltjaiban is feltűnik.



Kisméretű! Könnyű! Akkuról is működik! Színes képekhez nem használható! (Hát, nem lehet mindent egyszerre.)

Avigramm MiniDoc USB	Pro és kontra	Vélemény
£179.99 (kb. 78 000 Ft)	✓ Kis súly	74%
Trisys Europe	✓ Hordozható	
www.trisys-europe.com	✓ Alapszintű driver	
	✗ Kényelmetlen használni	
	✗ Csak sík dokumentumokhoz	

Canon FB330p



Ha a Canon tud ilyen kicsi és ilyen szemrevaló szkennereket gyártani, akkor a többiek miért nem tudnak?

Az FB330p a FB630p-hez hasonlóan némileg kilóg a mezőnyből abban, hogy kizárólag párhuzamos porton keresztül használható. Ez azonban senkit se kedvetlenítsen el: a telepítés ettől még ugyanolyan egyszerű, és ha nincs több USB-portunk (vagy egyáltalán nincs), a párhuzamos csatolófelületű eszközök is megteszik.

Az FB330p helytakarékos felépítésében és 36 bites színmélységében a 630p-t idézi, viszont csupán 300x600-as felbontásra képes. A mellékelt szoftverek között szokás szerint egy képszerkesztőt (*Ulead Photo Express 2.0*), egy karakterfelismerő programot (*Caere OmniPage LE 5.1*) és néhány kiegészítő alkalmazást találunk (*ScanGear ToolBox CS, CanoCraft CS-P Copy*).

A kisebb felbontás miatt a beolvasás sokkal gyorsabb, mint a 630-as esetében, de az általunk mért 142 mp még így is gyengébb, mint a konkurencia egyes tagjainak eredménye.

A szkennelés nyomán elkészült képet a kevésbé igényes felhasználó elfogadhatónak fogja találni: viszonylag jók a színek és nincsenek felesleges vonalak sem. Az egyetlen probléma, hogy a szélek bizonyos mértékig elmosódottá válnak.

Az FB330p messze nem tökéletes, de nem is kérnek sokat érte. A teljesítménye kívánnivalókat hagy maga után, ám az otthoni felhasználók jól járhatnak vele.

Canon FB330p	Pro és kontra	Vélemény
£69.33 (kb. 25 000 Ft)	✓ Könnyű felépítés	78%
Canon	✓ Kitűnő driver	
(1) 465 8020	✓ Elfogadható képminőség	
www.canon.hu	✓ Reális ár	
	✗ Átlagos teljesítmény	

Canon FB630p

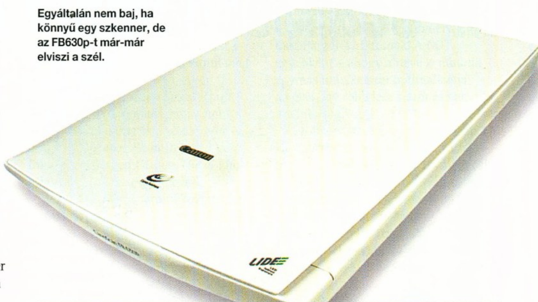
A legtöbb szkenner otromba egy jószág, így a Canon FB630p nem kevés meglepetést okozott figyelemre méltó külsejével. A készülék alig nagyobb, mint egy A4-es oldal, és a magassága sem több 4 cm-nél, így bárhová könnyen magunkkal vihetjük. Hordozhatónak azonban mégsem nevezhető, mivel csak hálózatról üzemel.

A meghajtóprogram szintén kitett magáért. A funkciók száma kielégítő, a program használata mégis magától értetődően egyszerű. Van egy ún. Expert mode is: ebben a gammától a balance-ig sok extra tulajdonságot beállíthatunk. A profiknak persze ez nem elég, de az FB630p-t nem is nekik szánják – inkább az otthoni felhasználóknak, akik viszont a funkciók tömkelege mellett az egyszerű használatot is fontosnak tartják.

A szkennelés maga azonban kevesebb örömet okoz. Az egész azzal kezdődik, hogy a beolvasás eredményére 429 mp-ig, vagyis több mint hét percig vártunk.

A monitoron nagy nehezen megjelenő kép ráadásul messze nem olyan volt, mint amire az eltelt időből következtetni lehetne. A színvisszaadás és a rajzosság megfelelt egy átlagos 600x1200-as optikai felbontású szkenner teljesítményének, de a képen számos oda nem illő dolog éktelenkedett.

Az FB630p a legesztétikusabb szkennerek közé tartozik, és jó szolgálatot tehet, ha gyakran visszük lapolvasónkat egyik helyről a másikra, ám a rossz képminőség túl nagy ár ezért.



Egyáltalán nem baj, ha könnyű egy szkenner, de az FB630p-t már-már elviszi a szél.

Canon FB630p	Pro és kontra	Vélemény
29 760 Ft + ÁFA	✓ Könnyű	66%
Canon	✓ Remekbe szabott driver	
(1) 465 8020	✗ Kiábrándító teljesítmény	
www.canon.hu	✗ Átlag alatti képminőség	
	✗ Igazából nem hordozható	

Epson Perfection 610



A 610-es a legfürgébb szkennerek közé tartozik, de korántsem a legolcsóbb.

Az Epson Perfection 610-ből hiányzik az 1200-as modell néhány funkciója, de azért így sem kell pironkodnia. Már a mellékelt szoftvercsomag is önmagáért beszél: az *Adobe PhotoDeluxe* és a *Presto! PageManager* mellett megtaláljuk az *Epson Personal Copy*-t is, amely egy csapásra színes fénymásolót csinál szkennerünkből és színes nyomtatónkból.

A 600x2400-as felbontás éppen fele az 1200-asénak, de a legtöbb felhasználó számára ez is tökéletesen elegendő.

Szerencsére azért nem lett minden rosszabb. A meghajtóprogramból például hiányzik ugyan az 1200-asban meglévő Easy és Advanced opció, de legalább könnyebben lehet használni.

A sebességnövekedés egészen meglepő: a beolvasás csupán 25 mp-ig tartott (igaz, 96 dpi helyett 75-ön), és ezzel a 610-es a leggyorsabb szkennerek között is előkelő helyre került.

A gyorsaság azonban nem ment a minőség rovására: felesleges vonalakat csak tüzetesebb átvizsgálás után vettünk észre. A végeredmény valamivel életlenebb lett, mint az eredeti, és a világosabb színek nem egészen különültek el egymástól.

A Perfection 610 a minőségi szkennerek közé tartozik, de ez az árán is nyomot hagy. Hogy a sebessége mégis megér-e ennyit, azt mindenki maga döntse el.

Epson Perfection 610	Pro és kontra	Vélemény
41 500 Ft + ÁFA Epson (23) 502 830 www.epson.com	✓ Jó mellékelt szoftverek ✓ Nagy felbontás ✓ Gyors ✗ Kissé tompa képek ✗ Nem ér ennyit	81%

Epson Perfection 1200 Photo

Már a doboz kinyitásának pillanatában világos, hogy a Perfection 1200 Photo minőségi termék. Először is a készülék könnyedén kiemelhető a dobozból, így nem kell beszorult hungarocelldarabokkal bajlódnunk. A „papír alapú", vaskos leírás szintén kuriózumnak számít, különösen hogy egynyelvű, vagyis nem ugyanazt tudjuk elolvasni tizenkilenc különböző nyelven. Ezek után igazán nem meglepő, hogy a Perfection 1200-asnál szériatartozék a filmfeltét.

A mellékelt szoftvercsomag szintén jó érzéseket kelt (*Adobe PhotoDeluxe Limited Edition, Presto! PageManager, Instant Photo Print, Personal Copy* és a *TextBridge Copy* karakterfelismerő). A ráadást az *Adobe PageMill* HTML-szerkesztő jelenti, amely nem tartozik a legjobbak közé, de legalább könnyű használni.

A driver viszont nem nyerte el a tetszésünket. A menü alapbeállításban (Easy) csupán három listát és három gombot tartalmaz, amivel az Epson érzésünk szerint túlzásba vitte az egyszerűséget. Az Advanced menü szerencsére sokkal meggyőzőbb.

A beolvasás képminősége azonban szívet melengető, akármelyik beállítópanelt is választjuk. Az 54 mp alatt elkészülő tesztkép színei pontosak voltak, a rajzosság pedig olyan, amilyet egy 1200x2400 dpi-s szkennertől elvár az ember. A Perfection 1200 nem a kispénzűek lapolvasója, de az ára mögött valódi teljesítmény áll. Ha pedig kibírjuk a *PhotoDeluxe* és a filmfeltét nélkül, még mindig választhatjuk a jóval olcsóbb 1200U-t.



Ilyen névvel egyszerűen nem lehet rossz szkennert kihozni. És tényleg.

Epson Perfection 1200 Photo	Pro és kontra	Vélemény
83 000 Ft + ÁFA Epson (23) 502 830 www.epson.com	✓ Nagy felbontás ✓ Kiemelkedő képminőség ✓ Filmfeltét ✗ Rosszul kialakított driver ✗ Magas ár	84%

HP ScanJet 4200C


A ScanJet 4200C tovább öregbíti a Hewlett Packard hírnevét.

A Hewlett Packard méltán híres minőségi termékeiről, így aztán a ScanJet 4200C-től látatlanban is sokat vártunk. Már a megjelenése is sok jót sejtetett: a 4200C kimondottan szép, de azért masszív felépítésű, az átlagosnál valamivel kisebb síkágyas szkenner.

A driver azonban – a HP *PrecisionScan LT* nevű meghajtójáról van szó – problémát okozhat azzal, hogy megpróbál minden terhet levenni a felhasználó válláról. A beolvasás megkezdésekor például egyedül a Start a new scan feliratú gombra kattinthatunk, azután 20 mp-nyi várakozás kezdődik, amikor is a szkenner előbb kielemzi a képet, és csak utána enged változtatni egy-két beállításon.

Még szerencse, hogy a meghajtóprogram rendszerint jól dönt, így az időhúzás akár a hasznunkra is válhat. Az automatikus beállításokért azonban csak egy darabig fogunk rajongani: a tapasztaltabbak már nemigen szeretik az efféle anyáskodást.

A 30 mp alatt elkészülő tesztkép a színek és a kontraszt szempontjából egyaránt kitűnő minőségű lett. A kép élesítését végző filter viszont vonalakat hagyott hátra maga után, ha pedig kikapcsoltuk, tompává tette a képet. Ez nem tartozik az áthidalhatatlan problémák közé, és ebben az árkategóriában még igazán elfogadható.

HP ScanJet 4200C	Pro és kontra	Vélemény
44 400 Ft + ÁFA Hewlett Packard (1) 382 1111 www.hp.hu	✓ Masszív felépítés ✓ Megfelelő teljesítmény ✓ Szép színek ✗ Csíkos végeredmény ✗ Tudálékos driver	77%

HP ScanJet 5300C



Az 5300C extra gombjai az egyszerűbb használatot szolgálják.

A szkennerek telepítése egyébként sem igényel szakértelmet, de az 5300C még videobejátszásokkal is segít. Szintén felhasználóbarát megoldás, hogy a HP szkennerének párhuzamos és USB-portja is van, a megfelelő kábelekkel együtt.

A használata gyerekjáték. Az előlapon négy gomb van: scan, copy, e-mail és fax. A faxoláshoz pl. elég csak behelyezni a dokumentumot a szkennerbe, megnyomni a gombot, és a kép máris a PC faxprogramjához kerül.

A driver a 4200C-nél megismert *HP PrecisionScan* nagyobb tudású változata. A funkciók száma nőtt ugyan, de még így sem éri el egyes jobb meghajtóprogramok színvonalát. A beépített OCR program viszont sok mindenért kárpótol. Az 5300C a gyorsabb szkennerek közé tartozik (a tesztkép 37 mp alatt készült el), a képminőség pedig kiváló – sokkal jobb, mint a 4200C esetében. Az élesítéssel továbbra is gondok vannak: a részletek kiemelése a kép egészének minőségromlását eredményezheti.

Az OCR-képességeket és az előlapon lévő négy funkciógombot leginkább az irodai felhasználók értékelhetik, az otthoni hobbiszkennelők azonban, vagy azok, akik színes képekkel is foglalkoznak, feleslegesen adnak ki érte ennyi pénzt.

HP ScanJet 5300C 81 360 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Hewlett Packard (1) 382 1111 www.hp.hu	✓ Nagy teljesítmény ✓ Jó OCR-es képességek ✓ Nagy felbontás ✗ „Zajos" végeredmény ✗ Még mindig nem elég jó driver	72%

Microtek ScanMaker X12USL

A maga 91 200 Ft-os árával a Microtek ScanMaker X12USL majd ötször annyiba kerül, mint a legolcsóbb modellek. Túl drága? Meglehet, de kapunk is valamit a pénzünkért: az X12USL SCSI- és USB-csatolófelületen is üzemképes, sőt még egy SCSI-kártyát is adnak hozzá.

A technikai specifikációk szintén sokat ígérnek: a színmélység 42 bites, a beolvasható dokumentum mérete pedig Legal (21,5x35,5 cm) is lehet.

Megfelelő szoftverek nélkül azonban a hardver mit sem ér, és ezt, úgy látszik, a Microtek is tudja: a mellékelt szoftverek közül kiemelendő az *Adobe Photoshop 5 LE*, a beolvasott dokumentumok között rendet tévő *Caere PageKeeper*, valamint a *Caere OmniPage Limited Edition 5.10*, amely a karakterfelismerést végzi.

Az X12USL a beolvasást is gond nélkül végzi. A meghajtóprogram menüje az egyszerűség jegyében fogant, és legtöbbször tényleg tökéletesen elég, ha megnyomjuk a Scant. Ha viszont gyakorlottabbak vagyunk, választhatjuk az Advanced fület, ahol az esetleges színbeállítások vagy a descreen végezhető.

A minőség az X12USL esetében sok helyen üti fel a fejét, de sajnos a beolvasás végeredményéről nem mondható el ugyanez. A 69 mp alatt elkészülő tesztkép színei kissé fakók, de azért megfelelőek voltak, a függőleges csíkozódással azonban nem tudtunk mit kezdeni. A nagy optikai felbontás távolról sem teljesítette be a várakozásainkat.



Az X12USL kitűnő meghajtóval és nagy olvasófelülettel rendelkezik.

Microtek ScanMaker X12USL 91 200 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Microtek (1) 428 6010 www.microtek.com	✓ 42 bites színmélység ✓ Legal méret ✓ Remek mellékelt szoftverek ✗ Átlagos képminőség ✗ Borsos ár	75%

Microtek ScanMaker 3600



Kedvező árú USB-s szkenner nagyszerű mellékelt szoftverekkel.

Meglehet, hogy a ScanMaker 3600 harmadannyiba kerül, mint nagyobbik testvére, de ez nem látszik meg rajta. A fedelet leszámítva a külsejével maradéktalanul meg voltunk elégedve.

A 3600 ugyanazt a *ScanWizard 5* meghajtóprogramot használja, mint az X12-es, és a mellékelt szoftverek is hasonlóak (*Adobe PhotoDeluxe, Caere OmniPage Limited Edition, Ulead PhotoImpact* és *Caere PageKeeper*).

Valahol azért spórolni kellett, és ez a 3600-as esetében az olvasófelület (itt csak A4), valamint a felbontás csökkentése (600x1200 dpi-re), továbbá az SCSI-port és kártya hiánya, bár ez utóbbi nem túl nagy veszteség, hiszen az USB továbbra is használható. A Dual Optimisation Technologynak (DOT) köszönhetően a színmélység megmaradt 42 bitesnek. A DOT egyébként – ahogy a neve is mutatja – egymás után kétszer optimalizálja a képet, így több lesz a szín és nagyobb a színhűség.

A beolvasás végeredményeként kapott képet kissé homályosnak találtuk, és közelebbről nézve az is kiderült, hogy egyes részletek az X12USL-hez képest elvesztek. A kép némileg foltossá is vált, de csak többszöri nagyítás után. A 72 mp-es teszteredmény ebben a kategóriában szintén elfogadható. Egyszóval: a 3600-as megéri a pénzét.

Microtek ScanMaker 3600 29 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Microtek (1) 428 6010 www.microtek.com	✓ 42 bites színmélység ✓ *ScanWizard* driver ✓ Kiváló szoftvercsomag ✓ Alacsony ár ✗ Sápadt képek	80%

Plustek OpticPro U12



Nincs pénzed szkennerre? Előbb nézd meg, mennyibe kerül az U12...

Miért vesz szkennert az ember? Mindenki más indokokat hoz fel. De ha valami olyan olcsó, mint az OpticPro U12, igazából indok se kell.

A Plustek lapolvasója ennek ellenére nem lóg ki a sorból: 36 bites színmélységű, a felbontása 600x1200 dpi és USB-csatolófelülettel rendelkezik. A mellékelt szoftvercsomagban a *Micrografx Picture Publisher* képszerkesztő és a *Xerox TextBridge* karakterfelismerő kapott helyett. Egyik sem a csúcsok csúcsa, de azért nem is olyan rosszak – ezért a pénzért.

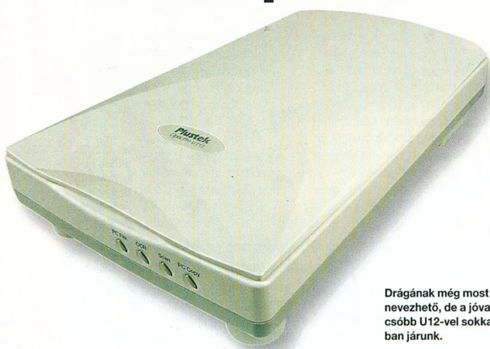
A meglepetéseknek ezzel még nem volt vége. A meghajtóprogram például nemcsak a legalapvetőbb beállításokat tartalmazta, de különféle színbeállításokra (pl. gamma) is lehetőséget adott. A program nem kimondottan intelligens (az előnézeti kép mindig azt hiszi, hogy szöveget akarunk szkennelni), mégis a legjobbak közül való.

Már majd elfelejtettük, hogy tesztünk messze legolcsóbb szereplőjével van dolgunk, de akkor feltűnt a képernyőn a beszkennelt kép... Az élességgel nem volt gond, de a kép rácsossá vált. Próbálkoztunk a descreennel és némi elmosással is – mindhiába. Pusztán annyi történt, hogy az eredetileg 55 mp-es teszteredmény majd négyszeresére nőtt.

Az U12 ennek ellenére a várakozásunk felett teljesített. Szövegeket jól olvasott be, így ha színes anyagokat csak ritkán szkennelünk, tapasztalatlanok vagyunk vagy a gyermekeinket szeretnénk megajándékozni valamivel, bátran számításba vehetjük.

Plustek OpticPro U12	Pro és kontra	Vélemény
£49 (kb. 21 000 Ft) Plustek (1) 251 2960 www.plustek.com	✓ Kedvező ár ✓ Jó driver ✓ Korrekt szoftvercsomag ✗ Színes képekhez nem megfelelő ✗ Kiábrándító descreen	79%

Plustek OpticPro UT12



Drágának még most sem nevezhető, de a jóval olcsóbb U12-vel sokkal jobban járunk.

Az UT12 az U12 „high-end" változata, de igazából nem sok a különbség: hasonló design, ugyanazok a mellékelt programok és általános jellemzők (600x1200 dpi, 36 bites színmélység, USB). A driver is ugyanaz, vagyis egyszerre tartalmas és könnyen kezelhető. A végeredmény is hasonló sebességgel készült el, és sajnos hasonló minőségben.

Akkor mi változott? Például az, hogy itt dia- és negatívfeltét is van. Nem kell nagy dologra gondolni, pofon egyszerű szerkezet az egész, de jól jön, ha valakinek erre lenne szüksége.

Talán nagyobb érdeklődésre tarthat számot a szkenneren lévő négy funkciógomb: a Fax, az OCR, a Scan és a Copy. Ezek segítségével közvetlenül a szkennerről is elindíthatjuk a beolvasást, ehhez tehát nem kell a PC. A beállítások módosításához azonban már igen.

Nem tetszett, hogy a gombok nem felülre, hanem oldalra kerültek, így ha a lapolvasónkat nem az asztalra tesszük, le kell hajolnunk hozzá vagy meg kell jegyeznünk, melyik gomb mire való.

Az UT12 kétségtelenül rendelkezik néhány extrával az U12-höz képest, de a képminőségük ugyanaz, így nem világos, miért kerül az egyik ennyivel többe. Az U12-nek alacsony ára miatt több minden megengedhető, az UT12 esetében viszont ez nem lehet mentség...

Plustek OpticPro UT12	Pro és kontra	Vélemény
£79 (kb. 34 000 Ft) Plustek (1) 251 2960 www.plustek.com	✓ Dia- és negatívfeltét ✓ Funkciógombok ✓ Kedvező ár ✗ Gyatra design ✗ Rossz minőségű képek	67%

UMAX Astra 2200u



Az Astra 2200U funkciógombokkal segíti a leggyakoribb feladatok elvégzését.

Az USB-perifériák legnagyobb előnye, hogy könnyen telepíthetők, és ebből a szempontból az UMAX Astra 2200u sem jelent kivételt. SCSI-portja is van, de ez sem okoz sok problémát. Igazából az SCSI-re, USB-re, iMacre és Windowsra vonatkozó telepítési útmutató egyetlen nagy lapon elfért, ráadásul 15 különböző nyelven...

A meghajtó telepítése azonban kellemetlen meglepetést tartogat. A driverek rengeteg helyet foglalnak a merevlemezen, és ha a mellékelt szoftvereket (*Presto! PageManager*, az üdvözlőlap, tapéták vagy képernyővédők készítéséhez használható *VistaShuttle*, valamint két OCR program, az *OmniPage LE* és a *Recognita*) mind telepíteni akarjuk, mindjárt 193 Mb-nyi helyet veszítettünk.

Sajnos a szükséges lemezterület nagysága nem áll arányban a minőséggel. A *VistaScan* driver színpompás ikonjai például szemet gyönyörködtetők ugyan, de a program használatát ennek ellenére leginkább csak próbálgatásokból tanulhatjuk meg.

Sebességtesztünk azzal kezdődött, hogy minden beolvasás előtt 30 mp-et kellett várnunk, míg a készülék elérte üzemi hőmérsékletét. Az szkennelés maga sem gyorsabb, sőt: A4-es méretű tesztképünk 96 dpi-s felbontás mellett 176 mp alatt készült el. A részletek jól kivehetőek maradtak, de a kontrasztot soknak találtuk, így végeredményként az összes többi indulónál sötétebb képet kaptunk.

Pluszpontot adtunk a diafeltétért és azért, hogy a 2200u három programozható gombbal rendelkezik e-mail, fax vagy OCR programunk közvetlen elindításához. Ez azonban nem kárpótol a teljesítménybéli hiányosságokért.

UMAX Astra 2200u	Pro és kontra	Vélemény
60 000 Ft + ÁFA UMAX (1) 221 5123 www.umax.hu	✓ SCSI-port ✓ Diafeltét ✓ Funkciógombok ✗ Kis teljesítmény ✗ Sötét képek	66%

UMAX Astra 4000u

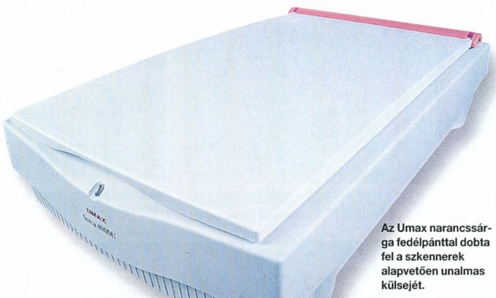
A szkennerek egy ideje már tömegárukká váltak, és többnyire hasonlóan is néznek ki: egy piszkosfehér doboz, felhajtható tetővel. Az Astra 4000u narancssárga fedélpántjával próbálja magára irányítani a figyelmet. Ez így rendben is volna, ám a fedél ismeretlen okból könnyedén elválik a készüléktől, és bár komolyabb baj nem történt (nem tört el), ezt nem tartottuk jó ómennek.

A 4400u legtöbb tulajdonságában a 2200u-t idézi, jó és rossz értelemben egyaránt. A mellékelt szoftverek magas száma például jót ígér, az viszont nem, hogy ha válogatás nélkül feltesszük őket, máris ugrott 200 Mb.

Sajnálattal vettük tudomásul, hogy a 20-30 mp-es szkennelés előtti várakozási időt itt sem úsztuk meg. Tovább rontotta a helyzetet, hogy A4-es méretű színes tesztképünk 185 mp alatt jelent meg a képernyőn.

Vannak azért jó tulajdonságok is, elvégre a 4000u tesztünk legdrágább szereplője: a felbontás 1200x2400 dpi, a színmélység 42 bit és Legal méretű (21,5x35,5 cm) dokumentumok is beolvashatók vele.

Nagy kár, hogy ezek egyike sem elég indok a magas árra. A meghajtó teljesen átlagos, a képek pedig rajzosak ugyan, de túl sok bennük a kontraszt (csakúgy, mint a 2200u-nál). Örülnénk, ha valaki egy 4400u-val ajándékozna meg minket, de mi magunk ennyi pénzért nem ilyet vennénk.



Az Umax narancssárga fedélpánttal dobta fel a szkennerek alapvetően unalmas külsejét.

UMAX Astra 4000u 94 900 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
UMAX (1) 221 5123 www.umax.hu	✓ Nagy felbontás ✓ 42 bites színmélység ✓ Nagy olvasófelület ✗ Lassú ✗ Sötét végeredmény	60%

Visioneer OneTouch 8600



Hány gombot lehet rátenni egy szkennerre? A Visioneer valószínűleg bekerül a Rekordok Könyvébe.

A Visioneer hét (!) gombja közül a Scant használjuk majd a legtöbbször, mivel ezzel a szkennelés szinte minden fázisát automatizálhatjuk: a driver beolvassa és feldolgozza a képet, majd átadja a *Visioneer PaperPort* nevű segédprogramnak. Többféle anyagot is beolvastathatunk, a rendszerezést pedig ráérünk később elvégezni.

A többi gomb a másolás, a faxolás, az e-mail és a karakterfelismerés egyszerűsítését szolgálja. Van egy programozható Custom gomb, sőt egyedülálló módon Cancel is.

Az automatizálásra persze nem mindig van szükség, és ha mi magunk is bele akarunk nyúlni a beolvasás folyamatába, a remek driver segítségével könnyedén megtehetjük. Egyes színbeállítási lehetőségek hiányoznak ugyan, de a legfontosabb funkciók mind kézre esnek.

A sebességteszt kiválóan sikerült: a tesztkép 55 mp alatt készült el, és a minőségével is meg voltunk elégedve. A descreent kikapcsolva és a saját JPEG tömörítést választva ráadásul 19 mp-re csökkent az idő.

A mellékelt szoftverek között a *TextBridge Pro* karakterfelismerőt, a *PictureWorks PhotoEnhancer* képszerkesztőt és a *WebPublisher Link*-et érdemes megemlíteni. Az utóbbi abban segít, hogy elkészült képeinket könnyedén felrakhassuk a webre. Talán már ebből is látszik, hogy a OneTouch mindenkire gondol.

Visioneer OneTouch 8600 £149.99 (kb. 65 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Visioneer (1) 251 2960 www.visioneer.com	✓ Automatizált beolvasás ✓ Jó meghajtók ✓ Gyors ✓ Tiszta kép ✗ A felbontásához képest drága	88%

Visioneer Strobe Pro NT

Tesztünkkel elsősorban a síkágyas szkennereket vettük célba, de ez nem azt jelenti, hogy másmilyenek nem léteznek. A Visioneer Strobe Pro lapbehúzós rendszerű, így jócskán eltér az eddig tesztelt modellektől. A MiniDochoz hasonlóan előbb ebbe is bele kell csúsztatni a papírt, és megvárni, míg a másik oldalon – immár beolvasva – meg nem jelenik.

Ennek a módszernek természetesen megvannak a maga árnyoldalai. Ha például a lap egyik szélét előbb húzza be a szkenner (ez a nyomtatóknál is gyakori jelenség), biztosan rosszul fog sikerülni a beolvasás.

A másik hátrány, hogy nem minden típusú dokumentumot tudunk feldolgozni. Egy vastag magazin beolvasása a síkágyasok esetében nem jelent gondot, a lapbehúzós modelleknél viszont ki kell vágnunk az adott képet.

Természetesen vannak előnyök is. A Strobe Prót például bárhová magunkkal vihetjük, de arra vigyázzunk, hogy konnektor legyen a közelben, mert akkuról nem üzemel. Ráadásul akár 70 cm hosszú dokumentumokat is beolvashatunk vele, ami időnként nem jön rosszul.

A sebességtesztben (35 mp) és a beolvasott képek minőségében szintén nem találtunk kivetnivalót. A Strobe Prót szűkös lehetőségei és kényelmetlen használata miatt otthonra mégsem ajánljuk, de szöveges dokumentumokhoz és karakterfelismeréshez (különösen sokat utazók számára) megfelelő.



A Strobe Pro NT kicsi és könnyű, de nem olyan hordozható, mint amilyennek látszik.

Visioneer Strobe Pro NT £179.99 (kb. 78 000 Ft)	Pro és kontra	Vélemény
Visioneer (1) 251 2960 www.visioneer.com	✓ Könnyű ✓ Gyors ✓ Hosszabb oldalakat is beolvas ✗ Kényelmetlen ✗ Csak sík dokumentumokhoz	70%



Közelebbről nézve a kép kicsit mintha sötétebb lenne a kelleténél, de egyébként jó minőségű.



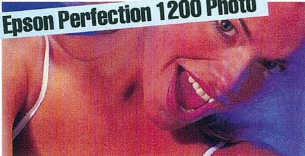
Az eredeti kép rácsos mintázatú, még akkor is, ha ez az újraméretezés miatt talán már nem is látható.



A színhűség megfelelő, de az összhatást nagyban lerontja, hogy a képen a screening miatt mintás.



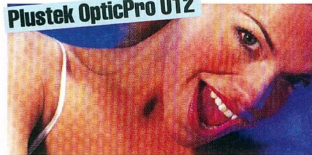
A kép túl halvány és az éleknél némileg tompa is, de mindkét hiba csak közelről tűnik szembe.



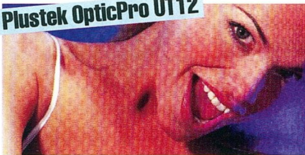
Élénk színek, jó kontraszt és 3-4x-es nagyítást is elviselő részletek – egy jó képnek éppen ilyennek kell lennie.



Meglepően jó minőségű kép egy viszonylag olcsóbb szkennertől. A részletek azért lehetnének élesebbek is.



Az élesség jobb, mint amire számítottunk, de hatékony descreeninggel még jobb lehetett volna.



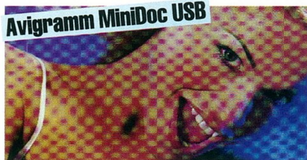
Ugyanaz a descreening-hiba, mint az U12 esetében. Éles kép, de kiábrándító összhatás.



Tiszta, éles, kontrasztos kép, jól kivehető részletekkel – nagy kár, hogy ennyire sötét.

A rideg tények

Termék	Optikai felbontás (dpi)	Színmélység	Beolvasófelület	Tesztidő (s)	Port(ok)	Ár	Vélemény
Acer ScanPrisa 640	600x1200	36 bit	A4	59	USB	32 000 Ft + ÁFA	90%
Agfa SnapScan Touch	600x1200	36 bit	A4	296	USB	36 960 Ft + ÁFA	55%
Agfa SnapScan 1212U	600x1200	36 bit	A4	24	USB	32 400 Ft + ÁFA	65%
Avigramm MiniDoc USB	300x600	36 bit	Lapbehúzós (A4)	50	USB	(kb. 78 000 Ft)	74%
Canon FB330p	300x600	36 bit	A4	142	Párhuzamos	(kb. 25 000 Ft)	78%
Canon FB630p	600x1200	36 bit	A4	429	Párhuzamos	29 760 Ft + ÁFA	66%
Epson Perfection 610	600x2400	36 bit	A4	25 (@75dpi)	USB	41 500 Ft + ÁFA	81%
Epson Perfection 1200 Photo	1200x2400	36 bit	A4	54	USB	83 000 Ft + ÁFA	84%
HP ScanJet 4200C	600x1200	36 bit	A4	30	USB	44 400 Ft + ÁFA	77%
HP ScanJet 5300C	1200x2400	36 bit	A4	37	USB, párhuzamos	81 360 Ft + ÁFA	72%
Microtek ScanMaker X12USL	1200x2400	42 bit	Legal	69	USB, SCSI	91 200 Ft + ÁFA	75%
Microtek ScanMaker 3600	600x1200	42 bit	A4	72	USB	29 900 Ft + ÁFA	80%
Plustek OpticPro U12	600x1200	36 bit	A4	55	USB	(kb. 21 000 Ft)	79%
Plustek OpticPro UT12	600x1200	36 bit	A4	55	USB	(kb. 34 000 Ft)	67%
UMAX Astra 2200u	600 x 1200	36 bit	A4	176	SCSI, USB	60 000 Ft + ÁFA	66%
UMAX Astra 4000u	1200x2400	42 bit	Legal	185	USB	94 900 Ft + ÁFA	60%
Visioneer OneTouch 8600	600x1200	36 bit	A4	55	USB, párhuzamos	(kb. 65 000 Ft)	88%
Visioneer Strobe Pro NT	300x600	36 bit	Lapbehúzós (A4)	35	USB, soros, párhuzamos	(kb. 78 000 Ft)	70%



Túl sötét és kiábrándítóan rácsos, bár tény, hogy a MiniDoc igazából nem színes képek beolvasására való.



A színek tompák, az élek pedig némileg homályosabbak és elmosódottabbak a kelleténél.



Bár a Canon FB630p hajlamos becsíkozni a képet, ez itt kimondottan élesre és kontrasztosra sikerült.



Még a HP4200C-nél is jobb. Ha viszont sokszorosára nagyítjuk, még mindig tompa egy kicsit.



Az újraméretezés remélhetőleg nem tünteti el az összhatást lerontó rácsos mintázatot.



A kép világosabb a kelleténél, és az eredetin oda nem illő mintázat is látható.



A beolvasás végeredménye kissé sötét, de egyébként nem találni rajta kivetnivalót.



Tiszta, éles kép, amely csak az alapbeállítások miatt lett ilyen élettelen. A hibák azonban könnyedén korrigálhatók.



Nyomokban screeningre utaló jelek és csíkozódás fedezhető fel, de a végeredmény egy lapbehúzós szkennerhez képest elfogadható.

Összesítés

Tesztünk hiába mutatott ki óriási különbségeket, a legjobb szkennerek kiválasztása még így sem egyszerű dolog. Természetesen most is minden a felhasználási területtől függ.

Ha például csak most ismerkedünk a szkennelés fortélyaival, és a tapasztalatszerzés ideje alatt nem akarjuk nagy költségbe verni magunkat, valószínűleg a Plustek OpticPro U12 a legjobb választás. A képminősége nem a legjobb, de teljesítménye elég ahhoz, hogy ne ábránduljunk ki belőle, a driverek pedig bonyolultabb beállítási lehetőségeket is engedélyeznek. Ha tehát legfeljebb webes célokra vennénk szkennert, már meg is találtuk a legmegfelelőbbet.

A ScanPrisa 640 még kétszeres áron is jó szkennernek számítana – az otthoni felhasználók keresve sem találhatnak jobbat nála.

Ha valami használhatóbbat szeretnénk, és a magasabb ár nem probléma, a Visioneer OneTouch 8600 szolgáltatásaira mindenképp érdemes vetni egy pillantást. A driverek könnyen használhatók, és a funkciógombok is a beolvasás egyszerűbbé tételét szolgálják. A képminőség és a sebesség szintén megfelelő, ráadásul remek szoftvereket mellékelnek hozzá, így szinte minden felhasználási területen jó eredményeket érhetünk el vele.



Az Acer ScanPrisa 640 tesztünk legjobb ár/teljesítmény arányú lapolvasója.

Amennyiben a legjobb képminőséget keressük, az Epson Perfection 1200-sorozatnak egyszerűen semmi sem ér a nyomába. Az egyetlen hátulütő a magas ár, és talán a driver, de a minőség kétségtelenül egyedülálló.

A legtöbben nem a legolcsóbb és nem is a legjobb minőségű modellt keresik, hanem a kettő keverékét. Az alacsony ár és a jó minőség leginkább az Acer ScanPrisa 640 esetében talált egymásra. A technikai specifikációk nem kimondottan jók, de ezeken sokat javíthat a driver – márpedig a MiraScan meghajtókban ebből a szempontból nehéz csalódni. A képminőség a 48 bites színmélységnek köszönhetően kiváló, így az Acer ScanPrisa 640 még kétszeres áron is jó szkennernek számítana. Az otthoni felhasználók keresve sem találhatnak jobbat nála. PCF



A Visioneer OneTouch 8600 sokrétű funkciói és remek drivere miatt emelkedik ki a mezőnyből.



Fotó: Katharine Lane-Sims

Süss fel, WAP!

Melyik WAP-telefont válasszuk az egyre szélesedő kínálatból? Három készüléket teszteltünk az esélyesek közül.

A WAP ELJÖVETELÉIG A SOKAT utazók csak laptopjuk vagy kézi komputerük és mobiltelefonjuk segítségével érhették el a netet. Ezeket így együtt sem működésre bírni, sem rendszeresen használni nem volt éppen egyszerű dolog. A Nokia, az Ericsson és a Motorola, valamint a Phone .Com (régi nevén Unwired Planet) nevű szoftvercég azonban gondolt egyet, és kitalálta a WAP-ot (Wireless Application Protocol), amely az erre alkalmas mobiltelefonokkal a számítógépet kiiktatva teszi hozzáférhetővé a webet. A WAP előnyei egyértelműek: időből mindenkinek kevés van, márpedig ha utazás közben a telefonunkkal is böngészhetünk és letölthetjük az e-mailjeinket, akkor az asztali PC-nk mellett ülve már nem kell ezzel foglalkoznunk, és nyugodtan sort keríthetünk valami másra.

Mivel a mobiltelefonok számítási teljesítménye csekély, apró képernyővel rendelkeznek, az általuk létesített internetkapcsolat lassú, ráadásul az akkujuk teljesítménye is véges, a WAP-konzorcium először speciális böngészőprogramot tervezett. Hamar nyilvánvalóvá vált, hogy egyelőre csak szöveges információ továbbítható, ezért a cégek a HTML mintájára új szabványt alkottak. A WML (wireless mark-up language) most még gyerekcipőben jár, ám a szövegen kívül hamarosan hang, színek és animációk megjelenítésére is alkalmas lesz.

Ne higgyünk azoknak, akik a WAP-oldalak csekély számával ijesztgetnek bennünket. Híreket, sporteredményeket vagy időjárás-jelentést már most is olvashatunk WAP-os mobiltelefonunk képernyőjén, sőt rövidesen beindulnak az online játékokat kínáló szerverek is. Nincs messze az idő, amikor a kedvenc pizzafutár-szolgálatunktól kezdve a számlánkat vezető bankon keresztül a buszmenetrendig minden WAP-kompatíbilissé válik, vagyis a kívánt online információ megszerzéséhez vagy továbbításához számítógépre már nem, legfeljebb egy mobiltelefonra lesz szükség. A WAP rendszerű e-mail forradalmasíthatja az emberek közötti érintkezés lehetőségeit, még akkor is, ha valaki már rendelkezik hagyományos internetes postafiókkal. A WAP újabb dimenziókat nyit meg az internet fejlődése előtt, és csak remélni lehet, hogy a web eme sűrített és kivonatolt változata szélesebb közönség számára teszi ismertté a technika lehetőségeit. Akit pedig már sikerült meggyőznünk a WAP-telefonok hasznáról, az a következő oldalakon végre részletesen is olvashat három típusról. Kezdődjék hát a verseny... ▶

Nokia 7110



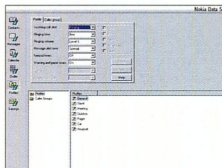
A Nokia 7110-est először a *Mátrix* c. filmben láttuk, ugye?

Szolgáltatások

A 7110-est infraporton keresztül PC-hez is tudjuk csatlakoztatni. A beépített modem sebessége szolgáltatótól függően 9600 vagy 14 400 bps lehet. A telefonhoz egy CD-t is kapunk, amelyen Win 95/98/NT/CE-hez tartozó modemmeghajtókat találunk. A 7110-esben egy ébresztő funkcióval (alarm) ellátott naptár is helyet kapott, de van számológép, sőt pénznemváltó program is. A negyvenegynéhány csengetési dallam adott csoportokhoz rendelhető, vagyis a hívó felet már a telefon csöngése alapján is azonosítani tudjuk. A gyártó szerint az akku készenléti ideje 270, a maximális beszélgetési idő pedig 4,5 óra. A telefon kétnormás (GSM 900/1800), tehát az USA és Japán kivételével több mint száz országban használható.

Felépítés

A Nokia a weboldaláról (www.forum.nokia.com) letölthető *PC Suite* telefonkönyvvel és szövegszerkesztővel egészíti ki a telefonhoz használható programokat. A csengetési dallamok és a hívásátirányítás beállításai szintén itt végezhetők el. Az adatvesztés elkerülése érdekében a telefonban tárolt adatokról biztonsági másolatot készíthetünk PC-n.



A telefonban és a számítógépünkön tárolt adatok könnyűszerrel összehangolhatók egymással.

Használhatóság

A Nokia telefonok mindig is híresek voltak egyszerű kezelhetőségükről: a 7110-es rugós előlapja és görgetőgombja most újabb előrelépést jelent. Az előlap által sokkal kényelmesebbé válik a telefonálás, ám a kioldó elég szerencsétlen helyre került. A görgő remekül használható, különösen WAP-oldalak nézegetésekor. A görgetésen kívül ráadásul kattintani is lehet vele, ha egy linkhez értünk, sőt nyomva tartva még a menük között is lépdelhetünk. A két további menügomb és a könnyen átlátható menürendszer rendkívül egyszerűvé teszi a 7110 kezelését. A *PC Suite* szintén felhasználóbarát: az ikonok révén az avatatlanabbak is hamar megbarátkozhatnak vele.

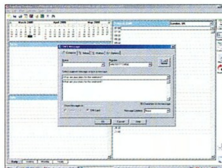
Motorola P7389



A P7389-esből olyan funkciók hiányoznak, amelyek az olcsóbb modelleknél is alapkövetelménynek számítanak.

A tesztünkben szereplő három modell közül egyedül a P7389 háromnormás (GSM 900, 1800 és 1900), tehát az USA-ban csak ezt tudjuk használni. A P7389 memóriája csupán 100 telefonszám tárolására elég, de ehhez még hozzáadódik a SIM-kártya memóriája, ami általában 90-100 szám. A hanggal aktiválható tárcsázás és menürendszer szintén egyedülálló, ráadásul a maga 108 grammjával a P7389 a legkönnyebb a mezőnyben. Az akku a gyártó szerint 120 óráig áll készenlétben és négyórányi beszélgetést tesz lehetővé. Az óra állandóan látható, ám sem ébresztő, sem naptárfunkciót nem találtunk, sőt számológépet vagy játékokat sem. A Motorola ráadásul évek óta ugyanazt a kilenc csengőhangot használja. Nevekhez azonban még a meglévők sem köthetők, így a hívót nem lehet a csörgés alapján azonosítani.

A P7389 infraporton keresztül laptophoz is csatlakoztatható, ám a maximális átviteli sebesség csak 9600 bps. A készülékkel az infraporton keresztül fax sem küldhető, ám a csomagban lévő szoftverrel összehangolhatjuk a telefon és a PC adatait. Arra is lehetőségünk van, hogy SMS-einket PC-n szövegezzük meg. A mellékelt program az *Outlook*-kal tárolt adatokat is olvasni tudja.



A mellékelt *TrueSync* nevű szoftver jól végzi a dolgát, ám a Nokia magasságába azért nem emelkedik.

A P7389 számára itt bizony nem sok babér terem. A hanggal is működtethető menürendszer és a leggyakrabban használt funkciók programozhatósága dicséretet érdemel, de a 7110-es minden más tekintetben jobb nála. A Phone.Com WAP-böngészője stabilabb és megbízhatóbb, mint a Nokiáé, ami fontos szempont, ha elsősorban a WAP-os lehetőségeket kívánjuk használni. A böngészés kevésbé kényelmes, mint a görgős megoldás, de azért meg lehet szokni. Az P7389-ben nemcsak az SMS-eknél, de WAP-os e-mail írása közben is működik a szövegtár, és ez bizony előrelépés a Nokiához képest. A mellékelt *TrueSync* szoftvert telepíteni és használni is nehezebb, mint a Nokia-féle *PC Suite*-et, és az általa nyújtott szolgáltatások köre is kisebb.

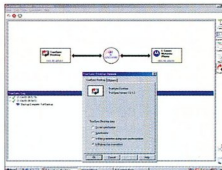
Motorola P1088



A P1088 úgy néz ki, mintha a jövőből érkezett volna, de már köztünk van, és nem is akármilyen.

Telefon vagy kézi számítógép? Egyik sem, vagyis inkább mindkettő. A kettős funkció azonban az árán is meglátszik. A P1088 kétnormás (900/1800), és annyi funkció van rajta, mint egy jobbfajta music centeren: naptár, névtár, határidőnapló, jegyzettömb, számológép stb. A készülék nem kevesebb mint két böngészőt tartalmaz: egy WAP-os és egy hagyományos HTML-browsert. A nagyméretű, szürke árnyalatos, érintésérzékeny képernyőn kényelmesen elférnek a megjelenített információk. Van persze beépített modem, továbbá infraport, sőt innen már faxot is tudunk küldeni. Internetes levelezésünket WAP-on keresztül és beépített POP3/SMTP-szabványú levelezőprogrammal is intézhetjük. És most jön a legjobb: a P1088 a kézírásunkat is felismeri, és egy virtuális billentyűzetet is a képernyőre tud varázsolni.

A beépített modem infraporton keresztül 9600 bps sebességgel tud kommunikálni laptopunkkal. A mellékelt *TrueSync* szoftver majdnem teljesen megegyezik a P7389-ével, vagyis a telefonban és az információkezelő programokban tárolt adatok könnyedén összhangba hozhatók. A HTML-böngészővel a Motorola beismerte, hogy azért sok minden még nem érhető el WAP-formátumban. A P1088-ból egyébként a Java-kompatibilitás sem maradhatott ki.



Funkciókban nincs hiány, de a teát azért még ez sem főzi meg egyedül.

A legnehezebb feladat, amit a P1088-cal el kell végezni, valószínűleg a WAP-szolgáltatás beállítása lesz, ám ha ezzel végeztünk, többé legalább nem kell vele bajlódni. Az ikonokat használó menürendszer olyan könnyen kezelhető, hogy egyes távirányítók is megirigyelhetnék. A kézírásfelismerés jól működött: sokkal könnyebbé válik általa a szövegbevitel. A 9600 bps-es böngészési sebesség lassúnak tűnhet, ám ha olyan oldalt nézegetünk, amelyik nem WAP-kompatibilis, már annak is örülhetünk, hogy egyáltalán bejön. Van háttérvilágítás is, de meglehetősen érdekes módon működik: a fekete vonalak és a szöveg fehérré változik, a körülöttük lévő világos háttér viszont sötét marad. A módszer hasonlít ahhoz, amit a Palm V használ, de sajnos már az sem volt tökéletes.

Vonzerő

A 7110-esnek sok jó tulajdonsága van, de a legjobb mind közül talán az, hogy Nokia gyártmányú készülékről van szó. Vonzerején a nagy visszhangot keltő szoftverhibák sem csorbítottak, és az ismertségének az is jót tett, hogy sokáig hiánycikknek számított. A rugós előlap és a metálfényű borítás átgondolt designról tanúskodik: nem véletlen, hogy a 7110-es egyfajta divatcikké vált. A telefonban lévő technológia azonban lassan egyéves, és a Nokia időközben kifejlesztett nagyobb tudású, vékonyabb, könnyebb telefonokat is (pl. a 6210-est), amelyek 28 800 bps-es sebességre is képesek. Meglehet, hogy érdemesebb kivárni az itthoni megjelenésükig még hátralévő néhány hónapot.

Végszó

A 7110-es hasznos segítőtársunk lehet, nem utolsósorban PC-s csatlakoztatási lehetőségeinek köszönhetően. A (szintén tesztelt) Motorola P7389-hez képest olcsóbb, elegánsabb és könnyebben használható, ám a WAP-böngészője kevésbé stabil, így gyakrabban fagy le. (Mire ezek a sorok nyomdába kerülnek, valószínűleg a frissített szoftver is napvilágot lát, így megoldódhatnak a gondok.) A Motorola P1088-hoz képest viszont a 7110 meglehetősen szegényes felépítésű, ám az is igaz, hogy könnyebb, hosszabb ideig bírja az akkuja és ott díszeleg rajta, hogy „Nokia". Sokaknak föltehetően ennyi is elég.

NOKIA
Connecting People
Home: Phones: Nokia 7110
Nokia 7110
Go to the Front of the Line
NOKIA 7110
Nokia 7110 - positioning
What's new
Design
Performance
Key facts
Data usage
Accessories
Specifications
Related topics
Nokia 7110 games
Nokia 7110 Interactive Tutorial
WAP - Wireless Application Protocol
The Nokia 7110 at a Glance
- Availability: Europe & Africa, Asia Pacific
- Weight: 141 g
- Dimensions: 125 x 53 x 24 mm, 125 cc
- Talktime / standby time: varies depending on battery
- Key features: large display, microbrowser,

Gyatra WAP-os jellemzői miatt a 7110-esnek csak a második helyre futotta a versenyben.

Nokia 7110 mediaphone
160 000 Ft + ÁFA
(listaár; előfizetői szerződéssel szolgáltatótól függően változhat)
Nokia — (1) 456 6090
www.nokia.hu

Pro és kontra
- ✓ Nagy LCD-képernyő
- ✓ Nagy teljesítményű akku
- ✓ Remek görgő
- ✓ Jól néz ki
- ✗ Fagy a böngészője

Vélemény: 84%

A kifinomult külső sok hívet szerezhet a P7389-nek, de a 7110-essel párba állítva előtűnnek a hiányosságai is. A két készülék csatáját egyébként a Nokia marketingesei nyerték meg, akik elérték, hogy az egy évvel ezelőtti bemutató óta a 7110-esről majd minden újság, magazin és TV-műsor beszámoljon. Ha valaki a mobiltelefonok és az internet kapcsolatára gondol, először a 7110-es jut eszébe. Kár, hogy a Motorola erre nem egy kiugróan jó termékkel válaszolt, hiszen a P7389 webes lehetőségein kívül nem sok mindenben mutat túl a WAP-talan L7089-en. Külsőre a P7389 pontosan úgy néz ki, mint bármelyik mobiltelefon, ami szöges ellentétben áll azzal, hogy WAP-ban legalább úgy (ha nem jobban) teljesít, mint a 7110, mi több, erre mind az öt kontinensen képes.

A Motorola P7389 a jó, a rossz és a csúf furcsa keveréke. Ízlések és pofonok, de azért bizonyos szögből ez a telefon is kinéz úgy, mint a 7110-es, és legalább olyan strapabírónak is látszik. A laptoptulajdonosok nem fogják szeretni, hogy az infraport faxátvitelre nem alkalmas, ám ne felejtsük el, hogy aki P7389-est vesz, az telefonját nem elsősorban faxolásra, mint inkább internetes böngészésre fogja használni. Remek, hogy a P7389-cel Amerikában is tudunk telefonálni, de legtöbben nem ilyen megfontolásból vesznek telefont. Tetszett a stabil WAP-böngésző és a hangvezérlés, de máskülönben egyértelműen a 7110-est választanánk. Ha a Motorola valamit javítana a használhatóságon, és legalább egy naptárt vagy egy-két játékot beletett volna a P7389-be, jobban feladta volna a leckét riválisának.

What you never thought possible.
MOTOROLA
Search
Cellular Subscriber Sector
Europe, Middle East and Africa Group
StarTAC
EVERY MOTOROLA
IS A PAIR OF WINGS.

Szárnynak szárny, csakhogy nem száll olyan magasra, mint a konkurencia.

Timeport P7389
97 600 Ft + ÁFA
(listaár; előfizetői szerződéssel szolgáltatótól függően változhat)
Motorola — (1) 250 8330
www.motorola.hu

Pro és kontra
- ✓ Könnyű
- ✓ Hangfelismerés
- ✗ Nincs ébresztő/naptár
- ✗ Viszonylag gyenge akku
- ✗ Zavaros menük

Vélemény: 71%

A P1088 mind külseje, mind szolgáltatásai alapján egyedülálló a jelenlegi mezőnyben. Hiába van valakinek Nokia 7110-ese, ha ezt meglátja, sárgulni fog az irigységtől. A P1088 hagyományos internetes lehetőségei miatt teljesen más súlycsoportba tartozik, mint a szimpla WAP-os konkurencia. Tény, hogy valamivel nagyobb is náluk, ami bosszanthatja azokat, akik divatcikknek tekintik (ami persze nem baj), és nem a munkaeszközt látják benne. Elég csak egy pillantást vetni a beépített játékokra, és máris nyilvánvaló, hogy a P1088 a valaha gyártott legjobb mobiltelefon, és nemhogy a Nokia 7110, de még a 9110 Communicator is elbújhat mögötte. Lehet, hogy a Motorola név nem cseng olyan jól, mint a Nokia, de ha a cég így folytatja, hamarosan sokkal jobban fog csengeni.

A P1088 több szempontból is különleges: hatalmas tudású, de közben egyszerű használni, és a lehetőségeihez képest nem is kerül sokba. Már majdnem azt mondtuk, egy igazi PC-vel van dolgunk, leszámítva persze azt, hogy itt nincsenek se színek, se hangok. A beépített modem gyorsabb is lehetne, különösen annak tükrében, hogy az átviteli sebesség terén hamarosan hatalmas fejlődés várható. Mentségére legyen mondva, hogy ezt a készüléket éveken át fejlesztették, amikor is az új lehetőségekkel még nemigen lehetett számolni. Ha valaki a WAP minden cseppjét élvezni akarja, messze a P1088 a legjobb választás, ráadásul a POP3 rendszerű e-maillel még a WAP-os levelezés buktatóitól is megóvjuk magunkat. Ha pedig jobban szeretjük a laptopunkat, a P1088 azzal is boldogan együttműködik. *PCF*

MOTOROLA WINGS
wireless products:INTERNATIONAL
take your world with you
Information about our products is available by geographic region.
Please select a region below.
USA | Asia | Canada | Europe • Middle East • Africa | Latin America
MOTOROLA
Use subject to: Privacy Practices and Web Site Terms of Use at Motorola.
Copyright ©1999, Motorola, Inc. All rights reserved

A P1088 nemcsak WAP-, de HTML-oldalakat is meg tud jeleníteni.

Timeport P1088
kb. 300 000 Ft (várhatóan)
Motorola — (1) 250 8330
www.motorola.hu

Pro és kontra
- ✓ Érintésérzékeny képernyő
- ✓ 2 Mb memória
- ✓ Beépített e-mail/fax
- ✗ Kissé ormótlan
- ✗ „Csak" kétnormás

Vélemény: 87%

Toshiba SD-R1002 Combo Drive

Szeretnél CD-ROM-ot és DVD-t? Akkor szerezd meg egyben. Ha téged ez sem tesz boldoggá, akkor nem tudjuk, mi kell még...

A Toshiba Combo Drive az első logikus lépés a CD-RW és a DVD egy egységbe kombinálása felé. Az adatok állítása szerint ez egy 24-szeres CD-ROM, négyszeres író/újraíró és négyszeres DVD-meghajtó. Az IDE-s egység telepítése egyszerű, csak az IDE kábelt kell csatlakoztatnunk hozzá. A Plug and Play felismerte, számítógépünk indulása után feltelepítette a szükséges meghajtóprogramokat, és már működött is.

A dobozban megtalálunk mindent, amire szükségünk lehet, kábeleket, két üres CD-lemezt, egy újraírható lemezt, egy tollat, amivel a lemezekre firkálhatunk, egy eszközt, amivel vészhelyzet esetén kivehetjük a lemezt az egységből, csavarokat, sőt még műanyag kábelrendezőt is. A csomagban található programokkal is ez a helyzet, találunk CD-író, mentő (backup), audio grabber, MP3-kódoló és lejátszó, valamint DVD-lejátszó programot is. Van még ezeken kívül WAV-szerkesztő és képszerkesztő program is. A szoftverek sokasága inkább összeférhetetlen, mint összefüggő, egy csomó új dolog jelenik meg a Start menünkben, így aztán még néhány fájl lemezre írásának elkezdése sem egyszerű feladat. A központi alkalmazás, az *Instant-CD* szintén lehetne egyértelműbb. Azonban az Intéző menüjében megtaláljuk a Copy CD opciót is, ami jelentősen megkönnyíti a dolgokat.

CD-Tach nevű tesztprogramunk szerint a CD teljes felületére vonatkoztatva 16,3-szoros sebességet képes elérni, ami egész jó egy 24-szeresnek mondott meghajtóhoz képest. Az átlagos elérési idő is elfogadható a maga 83 másodperces értékével. Egy 635 megás CD megírása körülbelül 20 percet vett igénybe, ami a négyszeres sebességgel pont megfelelőnek tűnik. Bár ez nem feszegeti a felső határokat, hiszen ma már léteznek 12-szeres sebességű írók is, bár az más tészta, hogy képtelenség olyan lemezt találni, amit ilyen sebességgel lehet írni. Kár, hogy a Toshiba drágább, mintha két különálló egységet vennénk. A jövő minden bizonnyal a kombinált meghajtóké, remélhetőleg nemsokára az áruk is lejjebb megy. **PCF**



Az ellenszenves Toshiba 24-szeres CD-t, négyszeres CD-írót és négyszeres DVD-t kombinált egybe. Ügyes.

Toshiba SD-R1002 Combo Drive	Pro és kontra	Vélemény
F Toshiba I www.toshiba-europe.com	✓ Minden szükséges van benne ✓ Csomó program ✓ Jó teljesítmény ✗ Drágább, mint két különálló ✗ Összeférhetetlen programok	76%

Memorex Tri-MAXX 200

Egy újabb kombinált meghajtó. Persze, mert mi tudjuk, hogy mindenki választani szeretne.

Egy újabb példája a kombinált CD-RW és DVD egységek első hullámának, ezúttal a Memorextől, akik megkímélnek minket a választástól és a két IDE csatlakozó elvesztésétől. A Memorex elméletileg egy 24-szeres CD-ROM, hatszoros CD-író, négyszeres CD-újraíró, valamint négyszeres DVD-ROM egyben. Ez egy egyszerű IDE eszköz, így a telepítése ennek is fájdalommentes. Ahogy az várható, a csatlakoztatás után a Windows Plug and Play rendszere felismeri és konfigurálja az új meghajtónkat.

A szükséges kábeleket, valamint írható és újraírható lemezeket is találunk a dobozban. A szoftverkérdést az *Adaptec EasyCD Creator* oldja meg. Sajnos a 4.0-s verzió helyett csak a 3.5-öst kapjuk meg, de ez is nagyon jó program, olyan funkciókkal megáldva, mint például a közvetlenül merevlemezről történő írás. Ott van még az *Adaptec DirectCD* is, ami a dolgok újraírható végét fogja meg, valamint az *MGI PhotoSuite SE*, aminek viszont semmilyen logikus magyarázata nincs.

A tesztprogram 16,4-es sebességet mért, ami jó a 24-szeresnek mondott olvasóhoz képest. Elég következetesen tartja ezt a sebességet, a lemez kétharmadánál képes elérni. Az átlagos elérési idő 129 milliszekundum – semmi különleges. Írási képessége kiváló, a 635 megás lemez megírásához alig több mint 13 percre volt szüksége. Az ilyen sebesség már problémás lehet, hiszen gyors merevlemezre és megfelelő minőségű üres CD-re van szükségünk. Akinek van szabadideje, annak azt ajánljuk, hogy inkább alacsonyabb sebességgel írjon, így elkerülheti a sok rontott lemezt, amik jelentősen lerombolják a nagy sebességű írókról kialakított pozitív képet.

A kombinált eszközök a jövő útját járják. A Memorex műszaki paraméterei semmilyen téren sem közelítik meg a felső határokat. Egy nyolcszoros CD-író és egy nyolcszoros DVD még mindig olcsóbb különkülön, mint ez, de baromi kényelmes az ilyeneket egyben megvenni és beszerelni a gépünkbe. Amennyiben az árak lejjebb mennek, mi is sokkal lelkesebbek leszünk. A helyzet mai állása szerint a Memorex Tri-MAXX 200 egy igazán kiváló meghajtó, de meg is kell érte rendesen fizetni. **PCF**



Egy kézenfekvő lépés – tegyünk mindent egyetlen meghajtóba. Idővel találkozhatunk majd DVD-RAM-mal és DVD-R meghajtóval is.

Memorex Tri-MAXX 200	Pro és kontra	Vélemény
F Memorex I www.memorex.com	✓ Kombinált meghajtó ✓ Jó CD-író program ✓ Hatszoros írás ✗ Drágább, mint két különálló ✗ Lassabb is	72%

PowerShot S20

A Canon PowerShot S20 3,3 megapixel felbontású képeket is készít, de vajon más erények is lakoznak benne?



Nekünk sosem tetszett az efféle fémszerű, ezüstös borítás, de másoknak, úgy látszik, igen.

Se nem egy, se nem kettő, hanem több mint hárommillió pixel. Ha belegondolunk, hogy tavaly még a két megapixeles gépek jelentették a csúcsot, ízelítőt kaphatunk abból, mekkora léptekkel halad előre a technika fejlődése. A Canon PowerShot S20 a három megapixeles modellek legelső fecskéi közé tartozik. Három felbontásban (2048x1536, 1024x768 és 640x480) készíthetünk vele felvételeket, és bár közülük a legnagyobb sem éri el a 3,3 milliót, különféle trükkökkel mégis elérhető ez a bődületes szám.

Miközben az S20-nak kétségtelenül a képfelbontása a legjobb tulajdonsága, azért egyéb szolgáltatásai miatt sem kell szégyenkeznie. Először is itt van kiváló zoomobjektíve, amely 32-64 mm közötti tartományban állítható. Ha a maximális érték elérése után ismét megnyomjuk a zoom gombot, digitálisan még tovább nagyíthatjuk a képet, ám ekkor a felbontás már nem fog változni. Említést érdemel még az automatikus színbeállítás, a jó minőségű (ám kis méretű) LCD-képernyő, a vaku, a tölthető lítiumakku, az önkioldó, a videokimenet (segítségével a TV-képernyőn is megnézhetők a felvételek), valamint a Macro/Jump gomb. Elkészült képeinket 16 Mb-os CompactFlash memóriakártyán tárolhatjuk.



A *PC Format* angliai szerkesztősége, ahogy a PowerShot S20 látja.

Fényképezés közben többféle üzemmód közül választhatunk. Ha még csak ismerkedünk az S20-szal, kérhetjük, hogy mindent automatikusan végezzen el helyettünk, ám ha ez nem felelne meg, a beállításokat manuálisan is módosíthatjuk. Lehetőség van fekete-fehér és éjszakai felvételek készítésére is.

A készülék USB- és soros porton keresztül is csatlakoztatható a számítógépünkhöz. Az áttöltést segítő *ZoomBrowser* program kiváló, ám képszerkesztőt nem találtunk a csomagban. A mellékelt szoftverek között szólnunk kell még a *PhotoStitch* nevű segédprogramról, amely a fényképezőgép StitchAssist üzemmódjával együtt a panorámafelvételek készítésénél segít. Kár, hogy az S20 sem hangot, sem mozgóképet nem tud rögzíteni, és valamivel vaskosabb is a kelleténél, de ezektől eltekintve mindenképp jól járunk vele, akár a nagy felbontás, akár az egyéb szolgáltatások miatt döntünk is mellette. PCF

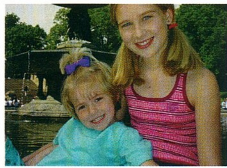
PowerShot S20	Pro és kontra	Vélemény
£699 (kb. 300 000 Ft)	✓ 3,3 megapixeles képek	90%
F Canon	✓ Optikai zoom	
T (1) 465 8020	✓ Kábeleket is adnak hozzá...	
I www.canon.hu	✗ ...képszerkesztőt viszont nem	
	✗ Kicsi LCD-képernyő	

Cybershot DSC-F505K

A Sony legújabb digitális fényképezőgépe megjelenésével bontja ugyan a formát, ám rossz minőségű képeket egyszerűen lehetetlen készíteni vele.

A digitális kamerák sokfélék lehetnek – némelyikkel például a legnagyobb körültekintés mellett is csak elmosódott, alig használható felvételeket lehet készíteni. A Sony szintén úgy gondolta, hogy a digitális fényképezőgépek minőségén van még mit javítani, ezért megalkotta a Cybershotot, amelyért már boldogan odaadnánk hagyományos 35 mm-esünket.

Valljuk be, a Sony fényképezőgépe elsőre nekünk is ormótlannak tűnt, ám a látszat csal. Az objektívet a bal kezünkben, a kamerát pedig a jobban fogva a készülék roppant kényelmesen használható, és a mutatóujjunk is jól illeszkedik a zárkioldó gombra. Mivel az objektív elfordítható, a kamerát akár derékmagasságból (ilyenkor az LCD-kijelzőn követhetjük, mit lát éppen a lencse), vagy a fejünk fölött tartva is működtethetjük.



A Cybershot részletgazdagságban a legtöbb 35 mm-es kamerával is versenyre kelhet.

A tűéles LCD-kijelző tökéletesen helyettesíti a hagyományos keresőt. Az elkészült képeket ezen keresztül azonnal visszanézhetjük, így azok nem foglalják feleslegesen a memóriát. Az objektívben kimagasló minőségű Carl Zeiss Vario-Sonnar lencsék vannak, amelyek automatikusan és manuálisan is állíthatók. Az 5x-ös optikai zoomot közeli felvételek esetén 10x-es digitálissal is megoldhatjuk.

A MemorySticken (alapkiépítésben 4 Mb, de 32 Mb-ra bővíthető) tárolt felvételeinket az USB-interfész segítségével egyszerűen és gyorsan tölthetjük át PC-re. Miután a PC és a Cybershot között létrejött az összeköttetés, a Memory-Sticken lévő képek között ugyanúgy böngészhetünk, mintha azok egy PC-s meghajtón lennének. Ha ez nem lenne megfelelő, az áttöltéshez a mellékelt *PictureGear* (Win95/98/NT-kompatibilis) segédprogramot is használhatjuk.

A Cybershot képminősége több mint megfelelő. A jó minőségű lencsék és a 2,1 megapixeles CCD-chip olyan képeket garantál, amelyek egy profi fotós igényeit is kielégítik, nemhogy egy átlagos hobbifényképészt, aki mondjuk a gyermekeit szeretné megörökíteni. A Cybershot színvisszaadásával különösen meg voltunk elégedve. Ha pedig elegünk van az állóképekből, extra funkcióként akár MPEG-videókat is rögzíthetünk. A Sony digitális fényképezőgépében egy nagyszerű terméket ismerhetünk meg, ám a memória mennyiségét kissé szűkösnek találtuk, különösen mozgóképek rögzítéséhez. A Cybershot felbontása nem éri el az S20-ét, ám kitűnő képminősége, rugalmas felépítése és funkciógazdagsága minden hiányosságáért kárpótol. PCF



A Sony Cybershotnak rendhagyó külseje ellenére szerfelett kényelmes a fogása.

Cybershot DSC-F505K	Pro és kontra	Vélemény
289 000 Ft + ÁFA	✓ Kimagasló képminőség	85%
F Sony	✓ Mozgóképeket is készít	
T (1) 250 2413	✓ USB-interfész	
I www.sony.hu	✗ Felbontása lehetne nagyobb is	
	✗ Drága	

Palm Keyboard

Hagyd abba a csapkodást és kezdj inkább egy olyan szerkentyűn gépelni, amiért még James Bond is ölne. A kis gyilkológép.



Ez aztán a szuper hordozható haver. Lacika még a nyuszis papucsánál is jobban szereti.

Az érintésre érzékeny kijelzőkkel és műanyag tollakkal ékeskedő Palm kéziszámítógépek nem éppen gépelésre termettek. Gyors jegyzetek készítésére, határidő napló bejegyzésekre, riasztások beállítására tökéletes – ezért töltötték meg annyi szilíciummal és műanyaggal őket. Ha viszont hosszabb dokumentumot kell bevinned, akkor valószínűleg többet fogsz tapogni, mint a Riverdance-ben Michael Flatley. Ez nem túl jó az ínhüvelygyulladás elkerülésére, de a Palmnak sem hasznos. Mint minden érintésérzékeny kijelzővel felszerelt készülék, a Palm is veszíthet érzékenységéből, ha túl sokszor nyomkodjuk.

Most lássuk a Palm Keyboardot. Hosszú évekig nem volt más választásunk, mint hogy a számítógépünkön begépeljük a hosszabb szövegeket, majd letöltjük a kézi számítógépünkbe. Vagy esetleg veszünk egy billentyűzetet, ami ugye nem hordozható. A Think Outside Inc kaliforniai munkatársai a Palm Keyboardot eredetileg Stowawaynek (stow = elrak) nevezték el. Ennek az volt az előnye, hogy már a nevéből kiderült, hogy miről van szó. Ahelyett hogy otthon vagy az irodában hagynád, nyugodtan elrakhatod és magaddal viheted bárhová. Egy találékony ötlet következtében a szerkentyű négy darabból áll, amik egymásba csúsznak és nagyjából egy Palm méretű, alumínium borítású dobozba illeszkednek.

Aranyérem(?)

Mi a Palm V-höz készült billentyűzetet teszteltük, bár van olyan változata is, amit a régebbi Palm III-hoz készítettek. A Palmot egyenesen a hátuljába csatlakoztathatjuk. Volt egy kis problémánk, mivel nem könnyű úgy elhelyezni, hogy függőlegesen maradjon. Ha szilárdan a helyére kattan, akkor betakar két számbillentyűt. Elég kellemetlen, ideális esetben a Palmot hátrább kellene elhelyezni, így nem állna fenn a kiütés veszélye, amikor az 5-ös vagy 6-os számot szeretnénk leütni.

Teljesen kibontva egy teljes méretű billentyűzetet kapunk, amin bárki gyorsan és pontosan gépelhet akármilyen szövegeket. A másik nagyszerű dolog, hogy nincs szüksége különálló tápegységre. Igazából azt kellene mondanunk, hogy ezt az ismertetőt a Palm billentyűzeten írtuk meg, de nem akarunk hazudni.

A múltkor véletlenül a szerkesztőségben felejtettem a Palmomat, ettől aztán kifejezetten gyomorgörcsöm lett, hátha másnapra már nem találom a helyén. Amióta a hörcsög kilopta a salátalevelet a fejlesztő szendvicséből, már semmi sincs biztonságban. PCF

Palm Keyboard
£70 (kb. 28 000 Ft)
Palm
(1) 452 4600
www.palm.com

Pro és kontra
✓ Király
✓ Hasznos
✓ Kompakt
✗ Drága
✗ Lehetne szilárdabb

Vélemény
83%

Rio 500

Újabb és újabb MP3-lejátszók versenyeznek az élen, de a Diamondnak sikerült a nagy visszatérés.

Ajánlott vétel – Arany-érem – PC Format – A sokoldalú PC magazin – Június 2000

Azt mondják, hogy egy film vagy zenei album folytatását sokkal nehezebb elkészíteni, mint az eredetit, különösen, ha az sikeres volt. A *Cápa 2*, az *Indiana Jones* és a *Végzet Temploma*, vagy a két utóbbi Oasis nagylemez kétségtelenül ezt bizonyítja, de szerintünk ez a hardverekre is igaz. Vegyük például a Diamondot, akik a Rio 300-zal az MP3 formátumú zenei világban az eladási listák élére kerültek. Hogyan tudná a cég ezt felülmúlni?

A válasz természetesen a Rio 500-ban rejlik, amiben a Diamond két gyilkos újítást is bevezetett. A régi soros kapcsolatot felváltotta az USB, amivel villámgyorsan tölthetünk le számokat a Rióba. Elméletileg pillanatok alatt áttölthetjük a számokat, a gyakorlatban ez egy ötperces számnál kb. öt másodpercet jelent. Aki elfoglalt vagy esetleg sok zoknit kell vasalnia, az nem fog ennél kevesebbel megelégedni.

A memória méretét a pénztárcánkhoz szabhatjuk. A legtöbb MP3-lejátszó 32 Mb memóriával kerül forgalomba. A Rio 500-ban 64 Mb található. Ez nyilvánvalóan azt jelenti, hogy ennyivel több zenét tudsz rámásolni. Egy négyperces, közel CD minőségben rögzített szám kb. 4 Mb-os, így akár 16 számot is másolhatunk a Rio beépített memóriájába. Más szóval akár egy egész CD-t. Sajnos megvan az ára is, mivel a memória még mindig elég drága. A Rio 500 kétszer annyiba kerül, mint egy 32 Mb-os MP3-lejátszó, de megéri, amenynyiben az ember megengedheti magának.

A lejátszó maga kifejezetten vonzó kis kütyü, fémhatású külsővel, bár valamivel nehezebb a társainál. Egy ceruzaelemmel együtt kb. 100 gramm a súlya, ami 13 órára elegendő kakaót jelent. Aki hibákat akar keresni benne, az rájöhet, hogy a fejhallgató valahogy kimaradt és a RioPort szoftver is elég nehézkes, de ezek ne tartsanak senkit se vissza. Ettől még a Rio 500 a ma kapható legjobb MP3-lejátszó a világon... PCF



Ez igen. Ha a Rio 500 nő lenne, akkor minden bizonnyal meghívnánk egy partira vagy moziba a csókolózás előtt.

Rio 500
84 900 Ft + ÁFA
Diamond
(1) 266 6059
www.diamondmm.com

Pro és kontra
✓ Gyors, USB-s átvitel
✓ Rengeteg memória
✓ 96 Mb-ig bővíthető
✗ A programja túl nehézkes
✗ Meglehetősen drága

Vélemény
90%

Iomega ZipCD 650

Az Iomega külső ZipCD-jével gyerekjáték CD-újraírót telepíteni a gépünkre.

Hogy milyen sok kultúrát tud magáévá tenni az Iomega, azt ékesen bizonyítja telepítő CD-jük, ami francia jazzt játszik, miközben egy ausztrál akcentusú lány szépen elmeséli a termék minden lehetőségét, funkcióját. Ettől aztán mindenki megnyugszik, hogy jó vásárt csinált. Az Iomega olyan cég, amelyik kifejezetten ügyel a részletekre, ez azonnal látszik a termékeik szép külsején. Röviden szólva a meghajtó kifejezetten vonzó.

Nevének ellenére a ZipCD-nek abszolút semmi köze a Zip-meghajtókhoz. Ez egy „egyszerű" CD-író, ami képes az írható és az újraírható CD-lemezek írására. Külső tápegységgel rendelkezik és a számítógépünkhöz USB-porton keresztül csatlakoztatható, ami a telepítést nagyon egyszerűvé teszi. Az *Adaptec Direct CD*-t kapjuk mellé, amivel egyszerűen, „húzd és ejtsd" módszerrel másolhatunk fájlokat CD-lemezekre a Windows Intézőben. Ezenkívül megkapjuk még az *Easy CD Creator* és a *CD Copier Deluxe* programokat is, amelyekkel szokványos audio- vagy adatlemezeinket készíthetjük el. Ezek már lassan szabványossá válnak, úgyhogy mindegyikben megbízunk mindenféle előítélet nélkül. Bónuszként az Iomega a dobozba tette az *Avery CD Label Creator* programot és két írható lemezt.

A tesztek alatt a ZipCD sebessége egy kissé kiábrándító volt. Bár az írható és újraírható lemezeket négyszeres sebességgel képes írni, ami azt jelenti, hogy kb. fél óra alatt írhatunk meg egy zenei CD-t, de az olvasás terén korántsem jeleskedett. Úgy tűnik, hogy az USB-portos csatlakozásért az alacsony olvasási sebesség az ár, pedig van néhány olyan külső egység is, ami képes az elfogadható hatszoros sebességű olvasásra is, ilyen például a Philips PCRW464K. Aki képtelen kinyitni a számítógép házát, annak kapóra jöhet egy olyan USB-s külső CD-újraíró, mint a ZipCD 650. A belső egységekhez képest lassabb, de kiváló azoknak, akik egy könnyen csatlakoztatható, hordozható CD-újraírót szeretnének. PCF



Sötétlila, dundi és CD-íráshoz tökéletes.

Iomega ZipCD 650	Pro és kontra	Vélemény
lomega (1) 215 3666 www.iomega.co.uk	✓ Könnyen telepíthető ✓ Stílusos külső ✓ Jó programok ✗ Olvasáskor lassú ✗ Nincs hozzá CR-WR lemez	82%

build cottage

Térélmény

cottage industry beta v.2000
cost: _cheap expansion_ Yes_Ø No_0
upgrade to render farm _yes

Illusztráció: Jacey

Ha 3D-s modellezésről van szó, a legújabb PC-k már könnyedén maguk mögött hagyják a korábbi évek grafikus szuperkomputereit. Három népszerű 3D-s programot teszteltünk.

Az elmúlt tíz évben a 3D-s grafika és az animáció hatalmas fejlődésen ment keresztül. Ahol korábban grafikus munkaállomásokat használtak, manapság kezdenek áttérni az asztali PC-kre. Úgy tűnik, a méregdrága mainframe CAD-es gépeknek végleg befellegzett. Többprocesszoros PC-k és render farmok váltották fel őket, s minden korábbinál jobb képminőséggel kápráztatnak el minket.

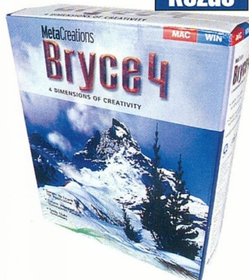
Megfelelő szoftver segítségével már az eredeti Pentium is képes volt stúdióminőségű képek előállítására, a mai processzorokkal viszont mindez sokkal gyorsabban elvégezhető. De mi az értelme ennek? Miért nem valódi embereket és helyszíneket filmeznek a rendezők? Hát azért, mert számítógépes grafikákat alkalmazva olyan szereplőket és tájakat lehet megjeleníteni, amelyek a valóságban nem léteznek. Bábukkal és jó díszletekkel persze sok mindent meg lehet csinálni, de ezek soha nem lesznek olyan meggyőzőek. Aki látta tavaly a *Baljós árnyakat*, az talán észre sem vette, hogy számos jelenetben csak néhány színész volt valódi, minden egyebet számítógéppel rajzoltak köréjük. A special effecteket használó jelenetek nagy részét két rendkívül drága programcsomaggal, a *Mayá*val és a *SoftImage*-dzsel hozták létre. Ezek az alkalmazások UNIX és Windows NT alatt egyaránt működnek, és már egy jobb otthoni gépen is elindulnak.

A technológia fejlődése óriási hatással volt a filmgyártásra. Különleges effekteket korábban csak az erre szakosodott számítógépes cégek tudtak előállítani, most viszont kisebb cégek vagy akár magánszemélyek is berendezhetnek egy stúdiót, és ha nincsenek híján a kreatív ötleteknek, tetemes összeget takaríthatnak meg. A nagyobb cégek vagy profilt váltanak, vagy nagyobb megrendelések után néznek, miközben a számítógépes animációk készítése afféle háziiparrá válik, hála a jobbnál jobb gépeknek és az egyre sokoldalúbb szoftvereknek.

E havi tesztünk programjai mind 3D-s nagyágyúknak tekinthetők, egy jobb PC-vel és kellő fantáziával társítva egytől egyig lenyűgöző teljesítményre képesek. Ezek a hasonlóságok. Most pedig lássuk, miben különböznek... ▸

Bryce 4.01

SZINT
Kezdő



Szolgáltatások

A *Bryce* egy gyönyörű kaliforniai völgyről kapta a nevét – nem is véletlenül. Bár a program bármilyen 3D-s kép renderelésére felhasználható, elsősorban mégis tájképeket készítenek vele. Még ha nem is egy szép hegy vagy völgy „előállítása" a célunk, akkor is sokkal élethűbbé tehetjük a képet, ha természetes környezetbe – mondjuk a szabad ég alá, egy folyó mellé – helyezzük. A *Bryce* rengeteg (ég, víz, hegy stb.) sablont tartalmaz, amelyek ráadásul rendkívül változatos fényviszonyok közé illeszthetők. A funkciók sokrétűek ugyan, de sajnos viszonylag korán határokba ütközünk. A víz például akármennyire is szépen fodrozódik, a széle egyenes lesz, ha egy másik tárggyal találkozik, a hegyek pedig lehetnek ugyan bármilyen meredekek, visszahajlani nem tudnak.

Felépítés

A *Bryce*-nak három fő része van. Egy modellező, amely kockák, gömbök és más egyszerű alakzatok felhasználásával bonyolultabb formákat állít elő, egy terepszerkesztő, amely valószerű színhelyek létrehozásában segít, valamint a textúraszerkesztő, amellyel „befesthetjük" az első két rész által megalkotott képelemeket. Miután végeztünk, csak egymás mellé helyezzük az elkészült elemeket, és elindítjuk a renderelést. Használhatunk más forrásból származó modelleket is (pl. DXF- vagy OBJ-objektumokat): ezeket a program saját formátumára alakítja, így már gond nélkül textúrázhatók. A realisztikus fényviszonyok érzékeltetésére nemcsak tájképek, hanem bármilyen helyszín vagy tárgy esetében lehetőségünk van. Az egyik legérdekesebb hatás az ún. negatív fény, amellyel szörnyen ijesztővé tehetjük tájképeinket.

Használhatóság

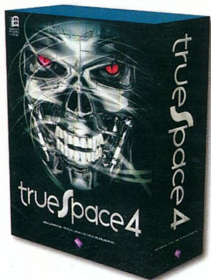
Az interfész első ránézésre nagyon tetszetős, ám később sajnos csalódnunk kellett benne. A legtöbb funkció könnyen használható, viszont kevéssé intuitív, ráadásul a kezelőszervek túl nagy területet foglalnak. A *Bryce* „almás" gyökereinek örökségeként a jobb egérgomb nem használható. Helyette rengeteg billentyűkombinációt kell megtanulnunk.



A terepszerkesztő, amint éppen egy hegyet hoz létre. Nagy kár, hogy kicsi az előnézeti kép.

TrueSpace 4.3

SZINT
Haladó



Azt talán túlzás lenne állítani, hogy a *TrueSpace* és a *3D Studio Max* egy súlycsoportban vannak, de hogy a funkciói alapján az előbbinek sincs oka a szégyenkezésre, az biztos. A program támogatja a Metaballs- és a NURBS-szabványokat az alapvető geometriai formák kibővítésére, a minél élethűbb objektumok létrehozására pedig a plasterform nevű, a gipszminták készítéséhez hasonló eljárás digitális megfelelőjét használja. Az animációs lehetőségek közül az IK (inverz kinetikus) tulajdonságokkal bíró összetételek létrehozása emelkedik ki. A *TrueSpace* elindul ugyan a valósághű ábrázolás útján, de nem jut messzire rajta. Kész objektumunk például könnyedén leguríthatό mondjuk egy lépcsőn, ám az egyes becsapódásoknak nem marad nyoma.

A program renderelő engine-je egyedülálló. A végeredmény maximális mérete 8000x8000 pixel lehet, és olyan effekteket is tartalmazhat, mint pl. a köd, a motion blur, a lens flare vagy a depth of field. A *TrueSpace* többprocesszoros NT-s gépeken jóval nagyobb sebességgel futtatható, és 3D-s weboldalak számára VRML-fájlokat is létrehozhatunk vele.



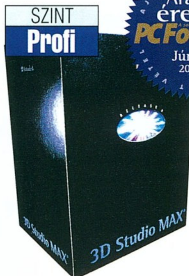
A hardveres D3D gyorsítás komplex modelleknél is valós idejű szerkesztést tesz lehetővé.

A *TrueSpace* a Commodore Amiga-féle *Caligari*-ból nőtte ki magát, ami talán némi magyarázatot ad a bizarr interfészre. Az ikonok és a 3D kezelőszervek furcsa keveréke azonban többnyire jól működik. Jobb egérgombbal kattintva könnyedén megváltoztathatjuk az egyes objektumok tulajdonságait. A *TrueSpace*-nek igazából csak a tárgyak pozicionálásában kellene javítania. A rács jó megoldás, ám más programoknál a többi objektumok is kinevezhetők referenciapontként. Kellemetlen volt még az is, hogy az Undo egyes mélyreható átalakítások után nem működik. Gyakori mentéssel azonban bebiztosíthatjuk magunkat.

3D Studio Max 3.1

SZINT
Profi

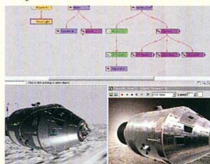
Ajánlott vétel
Arany-érem
PC Format
A számítógépes PC magazin
Június 2000



Hogy mit tud a *3D Studio Max*? Vagyis, mit nem tud? Egy kompromisszumok nélküli 3D modellező programról van szó, amely a kinematikus láncok létrehozásától a felületek morpholásáig az égvilágon mindenre képes. Sokféle special effect tartozik hozzá, ráadásul egyes trükköket (pl. lens flare) a munka elkészülte után is a képre vihetünk. Egyszóval: a *Max* mindent tud, amire csak szükségünk lehet. Az önmagában is nagyszerű programhoz háromszáz, más gyártótól származó plug-in kapható. Ezek között olyan különlegeseket is találunk, mint a Hypermatter, ami remegő zselatint csinál objektumainkból. Sok bedolgozó segít egyes részfeladatok megoldásában, pl. a tűz valósághű érzékeltetésében is. Ha a *Max* nem tud elvégezni valamit, és megfelelő plug-inje sincs hozzá, akkor azt valószínűleg nem is kell elvégezni.

A *Max* működése lenyűgözően egyszerű, ám lehetőségei végtelenül szélesek. A program egy logikai fa szerkezetét imitálja. Amikor módosítunk egy objektumot, a képzeletbeli fa megfelelő részén új ág jelenik meg. Ha adva van például egy kocka, amelyet bizonyos számú művelet elvégzésével autóvá alakítunk, a munkafolyamatot más objektumokra is alkalmazhatjuk, vagy rávehetjük a programot, hogy ugyanezeket a lépéseket egy kisebb kockával is végezze el. Mivel a textúrákat is hasonló módon kezelhetjük, az objektumokra egyszerre több réteget is ráhúzhatunk belőlük. A módszer minden nagyszerűsége ellenére sok fejfájást is okozhat, különösen ha egy effektnek a fastruktúra adott részére gyakorolt hatását akarjuk megjósolni. A *3D Studio*-ban minden lehetséges, és mindennek az ellenkezője is.

A *Max*-ban minden a felhasználóért van. Ha valamit elrontottunk, nyugodtan visszavonhatjuk, ha pedig végleg összezavarodtunk, beleolvashatunk a nagyszerű tutorialok valamelyikébe. A legnagyobb gond, hogy a *Max*-ban mindent legalább háromféleképpen lehet megoldani, ám azt csak a tapasztalt felhasználók tudják, melyik úton érdemes elindulni.



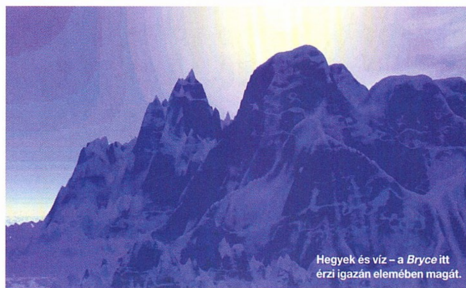
Fastruktúra és űrhajó – a *3D Studio* elmélete és gyakorlata egyben.

Teljesítmény

A *Bryce* nem a sebességéről híres – gyakran volt az az érzésünk, hogy ennél a legtöbb festék is hamarabb szárad meg. Egy viszonylag összetett kép renderelése egy jobb PC-n is órákig eltarthat. Ha pedig nem csupán egyetlen képet, hanem animációt szeretnénk, bölcsebben tesszük, ha nem a *Bryce*-szal kínlódunk. Hasonló esetekben legtöbbször az a teendő, hogy csökkentjük a minőséget vagy áttérünk NT-re, és még egy processzort teszünk a gépbe. Utóbbit azonban a *Bryce* nem támogatja, tehát jobb, ha beletörődünk: ennél gyorsabb nem lesz. Jó hír viszont, hogy a program eme legújabb változata sokkal gyorsabb, mint a korábbiak, de talán itt is közelebb járunk az igazsághoz, ha azt mondjuk, kevésbé lassú. Egyszóval: nyugdíjhoz közel már ne fogjunk nagyobb *Bryce*-projektek rendereléséhez.

Végszó

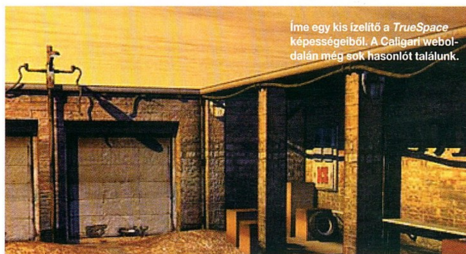
Egy szó, mint száz, a *Bryce* gyönyörű tájképeket készít. Ezt még akkor is be kell ismernünk, ha az interfésszel meggyűlt a bajunk, a várakozás pedig gyakran az idegeinkre ment. A programmal mozgóképek is készíthetők, ám az ehhez szükséges idő tükrében ezt senkinek sem ajánljuk. Az animációba fektetett energiákat inkább a renderelés gyorsítására kellett volna mozgósítani. A modellezővel csak a legalapvetőbb feladatok végezhetők el, így komolyabb munkák esetén más programokat is használnunk kell. A *Bryce* legnagyobb erénye a beépített sablonokban rejlik, amelyek már néhány kattintással látványos eredményt adnak. A kezdők éppen ezért szeretni fogják, de a profik igényeit aligha elégítheti ki.


Hegyek és víz – a *Bryce* itt érzi igazán elemében magát.

Bryce 3D 4.01 84 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
MetaCreations (1) 392 0700 www.metacreations.com **Ha csak úgy:** Pentium, 32Mb, Win 95/98/NT4 **Ha tényleg:** PII/III, 64Mb	✓ Remek tájképek ✓ Látványos ✗ Mint a tetű ✗ Animációkhoz inkább ne ✗ Pokoli interfész	78%

A *Max*-hoz hasonlóan a *TrueSpace*-ben is van hardveres gyorsítás D3D-n és OpenGL-en keresztül. Ez azonban a renderelés sebességét nem növeli, csupán a szerkesztést teszi könnyebbé. Modellezés közben a *TrueSpace* részletesen kidolgozott formák és textúrák esetén sem lassul le jelentősen. Ha pedig mégis, a nagyobb sebesség érdekében drótvázassá alakíthatjuk az adott objektumot. A *TrueSpace* raytrace funkciója általában gyorsabb, mint a *Bryce*-é. Az egyetlen kivétel az, amikor a még élethűbb eredmény érdekében a fényenergia pontos eloszlását is kiszámíttatjuk a programmal (radiosity). Animációk készítésénél érdemes az eloszlást csak egyszer kiszámoltatni, majd a többi képnél is ezekkel az értékekkel dolgozni, máskülönben hosszú várakozásra kell felkészülnünk.

Az interfésznek megvannak ugyan a maga furcsaságai, ám a *TrueSpace* azért professzionális eredményekre képes. Miközben az animáció még mindig nem tartozik a program erős oldalai közé, addig a négyes verzió renderelő enginéje minden elismerést megérdemel. A fényeloszlás kiszámolása exponenciálisan növeli a rendereléshez szükséges időt, de az eredmény önmagáért beszél (ez a funkció még a *Max*-ban sincs benne!). A *3D Studio* természetesen majd mindenben jobb nála, de a *TrueSpace* csak annak töredékébe kerül. Aki sokoldalú 3D-s programot, amolyan grafikai mindenest keres reális áron, mindenképp ezt válassza. A demoverziót bárki letöltheti a Caligari weboldaláról.

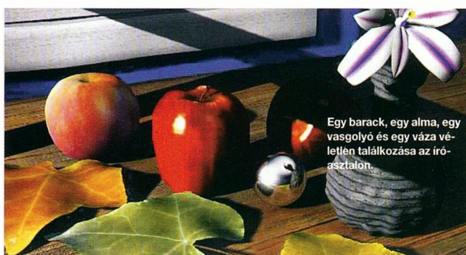

Íme egy kis ízelítő a *TrueSpace* képességeiből. A Caligari weboldalán még sok hasonlót találunk.

TrueSpace 4.3 249 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Caligari Software (1) 384 2142 www.caligari.com **Ha csak úgy:** P120, 32Mb, Win 95/98/NT4 **Ha tényleg:** PII-350, 64Mb, 3D gyorsító	✓ Könnyen használható ✓ Látványos képek ✓ Egyedülálló effektek ✗ Animációs lehetőségek? ✗ Különc interfész	85%

A sebességet két tényező határozza meg: a kívánt minőség és a felhasznált hardver. Részletes képek renderelése hosszú ideig is eltarthat, és akkor az animációkról még nem is beszéltünk. Szerencsére a *Max* nemcsak a többprocesszoros rendszereket, de a hálózatba kötött gépeket is támogatja. Márpedig ötven PC ötvenszer olyan gyorsan készít el egy frame-et, mint egyetlenegy. Ezt a funkciót a *Max*-on kívül más programokban is megtaláljuk, de talán sehol nem működik ennyire hatékonyan. A teljesítmény másik összetevője a hardver. A *3D Studio* OpenGL-en és Direct 3D-n keresztül támogatja ugyan a hardveres gyorsítást, azt azonban nem árt tudni, hogy a *Max* 3D-je nem hasonlítható össze mondjuk a *Quake*-ével. Egy kimondottan *3D Studio*-ra optimalizált OpenGL gyorsító rengeteg pénzbe kerül – és nagyon gyengén fut rajta a *Quake*.

Azt talán felróhatjuk a programnak, hogy a hardveres kulcs miatt csak kisebb kellemetlenség árán futtatható, de ebben nagyjából ki is merült minden kritikánk. Valószínűleg ez minden idők legsokoldalúbb grafikai programja – fogalmunk sincs, a következő verzió ehhez képest milyen újdonságokkal rukkolhat még elő. A *3D Studio* a legösszetettebb programcsomag, ami valaha is készült. Egy hátulütője van csupán, ez pedig az ár. A legjobb mindig jóval többe kerül, na de ennyivel? Ráadásul a *Max* ára még tovább nőhet, ha külön plug-ineket vásárolunk hozzá. A Hypermatter például önmagában többe kerül, mint a teljes *Bryce*. A program tehát minden igényt kielégít, ám csak vérprofi felhasználóknak érdemes ennyit áldozni rá.

PCF


Egy barack, egy alma, egy vasgolyó és egy váza véletlen találkozása az íróasztalon.

3D Studio Max 3.1 630 500 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Discreet (1) 284 4214 www.discreet.com **Ha csak úgy:** P200, 128Mb, Win 98/NT4 **Ha tényleg:** Dual PII, 512Mb, 3D gyorsító	✓ Profi ✓ Animációkhoz is kiváló ✓ Egyszerűen használható ✓ Remek plug-inek ✗ Mennyi?!?!	90%

Freehand 9

A Macromedia fogta illusztráló és nyomdai előkészítő eszközeit, majd ötvözte a webes és *Flash 4*-es funkciókkal.

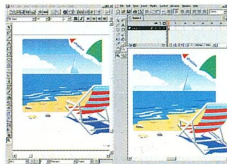
A Freehand eredetileg az Aldus terméke volt, de az Adobe és az Aldus egyesülése után a Macromediához került át. Az Adobe-nak már akkor is megvolt az *Illustrator*, így aztán úgy határoztak, hogy megválnak a *Freehand*-től. Árvaságra ítélve más csomagokra is rossz hatással lehetett volna. A Macromedia gyámsága alatt azonban továbbfejlődött, sokan úgy vélik, hogy nincs miért szégyenkeznie a vetélytársakkal szemben.

A *Freehand* erőssége a sokoldalúságában rejlik, azaz nemcsak kiváló illusztráló-, rajzolóprogram, hanem egy teljes DTP-csomag is egyben. Általában a *Quark XPress* DTP-s programmal együtt használják, a Macintoshos nyomdavilágban lassan ugyanolyan szabvánnyá válik. A PC-k világában már nem ennyire sikeres, hiszen itt az *Adobe Illustrator* és a *CorelDraw* komoly piaci részesedéssel rendelkezik.

Magától értetődő

A 9-es verzió megjelentetésével a Macromedia egyértelműen jelezni kívánja a *Freehand*-sorozatban végrehajtott újabb változtatásokat. Valószínűleg a versenynek köszönhetően, a Macromedia a program jövőjét internetcentrikus tervezőeszközként látja, ami támogatja a *Flash* és a *Dreamweaver* programjait. Aggódhatnak viszont, mert a versenytársak is hasonló irányvonalat követnek, olyannyira, hogy az Adobe egy olyan alkalmazást akar megjelentetni, ami a *Flash*-sel versenyképes. A *Freehand 9*-ből exportálhatjuk a fájlokat közvetlenül SWF (Flash) formátumba is, sőt még azt is megadhatjuk, hogy az egyes objektumok külön rétegre kerüljenek. Ezzel a technikával és a Blend (keverés) funkcióval könnyedén létrehozhatunk animált képeket.

Mindent összevetve a *Flash 4* támogatottsága maximális a programban. Azonban a *Freehand* egyéb webes funkciói már kevésbé meggyőzőek, különösen a HTML-export, ami kifejezetten gyatra. Még fájlnevet vagy célkönyvtárat sem adhatunk meg a használatakor, egyszerűen az asztalra hányja a fájlokat és könyvtárakat. Nehezen tudjuk elhinni, hogy egy ilyen funkció befejezettnek tekinthető. A GIF-fájlok kezelése már jobb, megadhatunk szürkeárnyalati szinteket, optimalizálhatunk színárnyalatokat.



A *Freehand 9* (jobbra) képet exportál a *Flash 4*-be (balra). A legtöbb rajz pontosan konvertálódik.

A 2D-ben rajzolás ma már nem valami nagy szám, a *Freehand* tervezői úgy készítették a programjukat, hogy a kreatív folyamatot még jobban átláthassa a felhasználó. Az egy-, kettő- vagy hárompontos perspektivikus rácsok beépítése elengedhetetlen azoknak, akik háromdimenziós terveket szeretnének készíteni. Ugyan a professzionális 3D-s modellezést nem helyettesítheti, de szöveg vagy kép perspektivikus elhelyezéséhez nagyon hasznos.

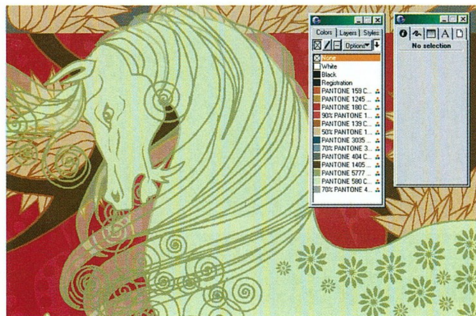


Az anyag gyűrődéseit keveréssel (Blend) tökéletesen lehet utánozni, gyalázat, hogy a *Corel 9* ugyanezt a képet feleannyi idő alatt rajzolja meg.

A szimbólumok gyűjteménye még hasznosabb, lehetővé teszi, hogy a *Flash*-hez hasonlóan szervezzük az egymás után ismételendő elemeket. Sajnos ez is olyan, mint a HTML-export, mintha a kelleténél korábban került volna a végfelhasználóhoz a program. Az eddigi *Freehand* verziókat a Macromedia figyelmen kívül hagyta, csupán nagyon sok új funkcióval vértezte fel a programját, aminek nincs olyan felépítése, hogy ezt egészségesen elviselje. Az új funkciók nagy része egy egyszerű Xtras menüben jelenik meg. Így aztán egy kicsit olyan lett, mint valami bohózat, el kellene dönteni, hogy mely részek tartoznak a *Freehand*-be és melyek az extrák.

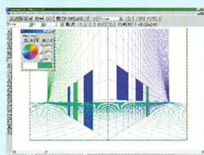
A 9-es verzió megjelentetésével a Macromedia egyértelműen jelezni kívánja a *Freehand*-sorozatban végrehajtott újabb változtatásokat.

További problémaforrás az ár/érték arány. A *Freehand* egyetlen lemezen található, mellette pedig kb. 500 betűtípus és 10 000 kép (clipart). Ez elég rosszul mutat, ha a *Corel 9*-cel állítjuk szembe, ami négy CD-n van, 25 000 kép, 1000 fénykép és 1000 betűtípus társaságában. Még ironikusabb, hogy úgy tűnik, mintha az összes új funkció ötlete egyetlen helyről származna: a *Corel*-től. Ha figyelembe vesszük a változtatások mennyiségét és a sok helyen érezhető befejezetlenséget, akkor inkább csak *Freehand 8.5*-nek kellene nevezni. Röviden, szerintünk nem indokolt a teljes verzióváltás, de az upgrade ár sem. PCF



A panton színskála használata tette a nyomdaipar egyik kedvencévé a *Freehand*-et. Szerkesztőségünknek volt egy Trevor nevű egyszarvúja. A hátát pedig ismétlődő szimbólumokkal (csillagok) tettük még szebbé.

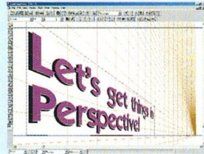
Freehand funkciók



① A 3D-s munkához egy rácsot kell definiálni és megjeleníteni. Ennek a rácsnak két eltűnési pontja van, de lehetne egy is, vagy akár három. Ha kiválasztjuk a Snap to Grid (Igazítás a rácshoz) opciót, akkor a tollal perspektivikus ábrákat rajzolhatunk.



② A görbék rajzolásánál sokkal egyszerűbb, ha először elkészítjük 2D-ben, majd ezután konvertáljuk 3D-be. A Perspective (Perspektíva) ikon kiválasztása után az egér és a billentyűzet segítségével könnyen áthelyezhetjük az objektumokat 3D-be.



③ A kétdimenziós objektumok rácsra helyezése kifejezetten jó szövegek esetében, de ha szerkeszteni akarjuk a feliratot, előbb el kell távolítanunk a transzformációt. Az árnyékhatás érdekében a szöveg fekete színű változatát ráhelyeztük a rácsra, kicsit más pozícióba.

Freehand 9 158 000 Ft + ÁFA

(Frissítés: 74 000 Ft + ÁFA)

Macromedia (1) 392 0700
www.macromedia.com

Ha csak úgy: P120, 64Mb, 50Mb merevlemez hely, Windows 95/98/NT4

Pro és kontra

✓ Könnyen használható
✓ *Flash 4* exportálás
✓ 3D-s rácsok
✗ Túlzsúfolt Xtras menü
✗ Gyenge HTML-export

Vélemény

68%

Director 8 Shockwave Studio

Vértezd fel weboldalaidat némi interaktív vonzerővel a Macromedia legújabb építőköve segítségével.


Felmérések szerint a *Shockwave*-es oldalak kétszer több látogatót kötnek le, mint azok, ahol nem használják.



Ez a kartondoboz tartalmazza az itt ismertetett programot.

MOST, HOGY AZ EGÉSZ VILÁG kezd ráébredni a web hatalmas vonzerejére, neked is valami különlegeset kell nyújtanod, ha az embereket a saját oldalaidra szeretnéd csábítani. De valami teljesen megdöbbentőt kell felmutatni ahhoz, hogy vissza is térjenek.

A *Shockwave* az egyetlen többplatformos multimédia fejlesztőrendszer, hiszen PC-re és MAC-re is létezik. Egy nagyszerű program, a fejlesztők médiákkal gazdagon tarkított oldalakat készíthetnek a segítségével. Vagyis olyan oldalakat, amik tele vannak zsúfolva hanggal, animációval és videóval. A *Shockwave*-vel olyan oldalakat hozhatunk létre, amit többen néznek meg és tovább is maradnak.

A *Shockwave* bonyolultságának többféle szintje létezik, kezdve az egyszerű animációktól, gomboktól egészen a teljes online játékokig vagy chat szobákig. Az ilyen oldalak elkészítéséhez szükségünk van a *Director* legutolsó verziójára, ami mostanában jelent meg.

A nagy durranás

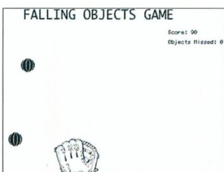
A *Director*-t eredetileg multimédiás, nem webes alkalmazások készítésére hozták létre, mint amilyenek a CD-s oktatóprogramok, demók és így tovább. Az internetes robbanás óta már elsősorban arra koncentrálnak, hogy annak erejét növeljék egészen a maximumig. Ez egy meglehetősen komplikált, mindent átfogó fejlesztőeszköz, ami magában foglalja saját Lingo programozási nyelvét is. Egy multimédiás előadás, prezentáció létrehozása elég jelentős vállalkozás, éppen ezért az új verziók új funkciói is a fejlesztési folyamat támogatására, elősegítésére összpontosítanak.

Példának okáért, a sok tulajdonság ablak egyetlen lebegő ellenőrző ablakba integrálódott. Ezzel csökkent az elfoglalt asztalterület mérete és így minden, a szerkesztéshez szükséges eszköz az ujjaink közelébe került.

Lábtörés

A *Director* metaforákkal dolgozik, vagyis van színpad-stage (a látható képernyő), vannak szereplők-cast members (azok az objektumok, amik a színpadon játszanak) és van forgatókönyv-score (ami meghatározza, hogy egy szereplő mikor menjen le vagy fel a színpadra).

A Cast Manager egy nagyon fontos eszköz, korlátlan számú szereplőt képes kezelni, egyszerre akár ezer is lehet a színpadon, és lehetővé teszi, hogy a szereplőket rendszerezzük és gyorsan megtaláljuk, ha szükségünk van rájuk, anélkül hogy homályos neveket vagy helyeket kellene hozzájuk rendelnünk.



Olyan egyszerű játékokat is készíthetünk, mint ez itt, vagy akár ennél bonyolultabb és rokonszenvesebb dolgokat is.

Szereposztás

Régebben úgy kellett dolgozni, hogy a szereplőket a színpadra helyeztük és a képernyőn megrajzoltuk, megalkottuk őket. Ma már a színpadon kívül is megtehetjük ezt, így a nem látható szereplők végleges formájukban jeleníthetők meg. Bár a program mindig is támogatta az átalakításokat, effekteket a grafikai elemek szintjén, most már egy csomó kliens oldali valós idejű hatást is alkalmazhatunk. Ez azt jelenti, hogy az effektet a néző *Shockwave Player* programja rendereli, a weboldallal együtt történő letöltés helyett. Ez kevesebb várakozási időt és nagyobb interaktivitást engedélyez a nézőnek.

A *Shockwave* segít megnövelni a látogatóink számát és ott is tartja őket, ami nem lehet rossz.

A nagyon gazdagon megpakolt oldalak esetében, ahol a várakozás elkerülhetetlen, készíthetünk betöltő videókat is – ezek olyan kis animációk, amik lefoglalják a nézelődőket addig, amíg a teljes oldal le nem töltődik a gépükre, így sokkal könnyebben megy a várakozás.

Egy kis kárörvendés

Sajnos egy csomó új funkciónak nem lehet igazán örülni, hiszen már a legelső verzió óta ott kellene lennie a programban. Például van egy csomó igazítási, nagyítási és vezetési opció, ami sokkal pontosabb alkotások létrehozását teszi lehetővé. Az ilyen alapelvek már évekkel ezelőtt a legolcsóbb DTP programban is előfordultak, így nehéz megérteni, hogy miért tartott ilyen sokáig a Macromediának beépítenie a programjába.

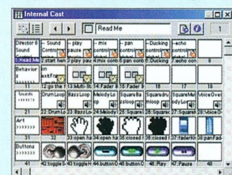
Nagyon sok új funkció van a *Director 8*-ban; akik már eddig is használták, azok fognak igazán örülni, hiszen gyorsabban és könnyebben csinálhatnak meg olyan dolgokat, amik eddig rabolták a drága idejüket. A *Director 8* esetében sokkal több időt lehet eltölteni a kreatív munkával, mint azzal, hogy hogyan kell megvalósítani az elképzeléseinket. *PCF*

Director 8 Shockwave Studio
431 000 Ft + ÁFA (Frissítés: 210 000 Ft + ÁFA)
Comp Unlimited (1) 392 0700
www.macromedia.com/uk
Ha csak úgy: PII-200, 64Mb, 100Mb merevlemez hely, Win 98 vagy NT4

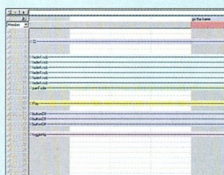
Pro és kontra
✓ Tartalmas program
✓ Még sokoldalúbb hangok
✓ Méretezhető Shockwave
✓ Erőforrás-kezelés
✗ Befejezetlen kézikönyv

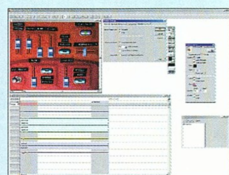
Vélemény
80%

Itt az idő!



① Mielőtt elkészítenénk az alkotásunkat, meg kell csinálnunk a médiát is (szereplőket). Az új Cast Manager sokkal egyszerűbbé teszi a rendszerezést, sorba rendezést és keresést a gyakorlatilag korlátlan számú szereplő között.


② A Lingo segítségével létrehozhatunk viselkedési szabályokat is. Ez a *Director* külön nyelve, amivel olyan interaktív alkotásokat készíthetünk, amik reagálnak a felhasználó cselekedeteire. Bármilyen szöveges szerkesztőprogramot használhatunk a kód megírásához, egyszerűen csak be kell linkelnünk a programba.


③ A szereplők és viselkedésük szabályozására szolgál a forgatókönyv. A Lingo segítségével a hangokat ezredmásodperces pontossággal indíthatjuk el, valamint keverhetjük és szinkronba hozhatjuk azokat. A program támogatja az MP3-lejátszást is.

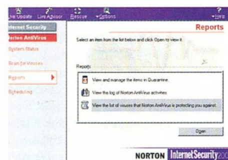
④ Ha a webre készíted az alkotásaid, akkor nincs más dolgod, mint feltölteni azokat *Shockwave* formátumban, amit erősen optimalizáltak a letöltési idők csökkentése végett. Ha az alkotás mégis nagyon nagyra sikeredett, egy rövid animációval lefoglalhatod a nézők figyelmét, amíg a lényeg letöltődik.

Norton Internet Security 2000

A hackereknek azt mondjuk: „Éld az életed!" Nektek pedig azt: „Légy biztos abban, hogy nem teszik tönkre a tiédet!" A gonosz csirkefogók.

KÖRÜLBELÜL KÉT HÓNAPJA KAPTUNK EGY e-mailt az egyik újságíró barátunktól. Azt hittük, hogy a legfrissebb pletykákat küldi, ezért azonnal kinyitottuk a csatolt fájlt, aminek a címe „Try these links!" (Nézd meg ezeket a címeket!) volt. Aztán rögtön megbántuk.

Szerencsére a *PC Format* rendszergazdája már ismerte a cuccot és egy vírusölő program segítségével kiebrudalta az irodánkból a hívatlan vendéget. De nem lehet mindenki ennyire szerencsés, így utánanéztünk, hogy megállíthatjuk-e valahogy a hackereket? A *Norton Internet Security 2000* valójában két



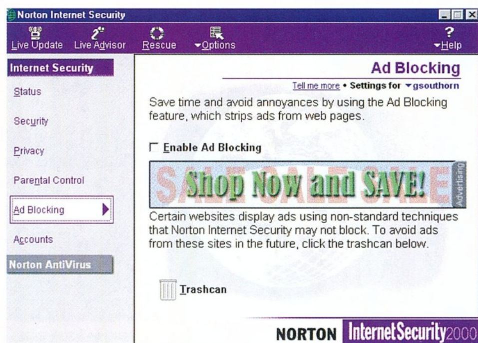
A csomag része a *Norton AntiVirus*. Az ár egy év ingyenes frissítési lehetőséget is tartalmaz.

programból áll, ezek közül az egyik a *Norton AntiVirus*. Ez a szokásos vírusokat képes megtalálni és kiirtani a gépünkről, mint ahogy azt valószínűleg mindenki kitalálta, de képes az érkező e-maileket is ellenőrizni. A program ára tartalmaz egy év ingyenes frissítési lehetőséget is, ami nagyon fontos, ha valaki szeretne lépést tartani a pajkos kedvű vírusokat programozó emberek legfrissebb kreálmányaival.

A másik része a *Norton Internet Security*, ami a számítógépünk és az internet közé áll, úgy, mint a kidobók egy éjszakai lokálban. A „trójai falónak" nevezett programok jelszavakat és hitelkártya információkat lopnak el a gyanútlan internetezőktől, így ha ezek a programok az internetre szeretnének csatlakozni anélkül, hogy mi beleegyeznénk, akkor fülön csípi őket.

Ha már a hitelkártyák kerültek szóba, a *Norton* igen ravaszan képes megakadályozni, hogy a fortélyos weboldalak lenyúlják az ilyen infóinkat. Például, ha a címünket írjuk be valahová, akkor a *Norton* megakadályozza, hogy az illetéktelen kezekbe kerülhessen. Ez vásárlás és chatelés közben nem működik. Sajnos a cookiek (sütik, azaz kisméretű információcseret biztosító internetes programok) esetében csak azt tudjuk megakadályozni, hogy kifürkésszék az adatainkat, letörölni nem tudjuk őket.

Mindazonáltal, az aggódó szülőknek remek lehetőséget biztosít, tartalmaz ugyanis egy nagyszerű listát a gyerekek szemei elől elrejtendő oldalakról. *PCF*



Megállíthatjuk a sávszélességünket lefogó hirdetéseket a *Norton Internet Security 2000* beépített opciója segítségével. Kiszűrhetjük azokat a bosszantó felbukkanó ablakokat is, amik a pornó oldalak nézegetésénél rendszeresen megjelennek.

Norton Internet Security 2000 18 590 Ft + ÁFA

Symantec (1) 329 2737
www.symantec.com

Ha csak úgy: Pentium, 24Mb, 60Mb merevlemez hely, Windows 95/98

Pro és kontra

- ✓ E-maileket is figyel
- ✓ Megállítja a fürkésző oldalakat
- ✓ Blokkolja a nemkívánatos hirdetéseket
- ✗ Nem tudja letörölni a cookiekat
- ✗ Chatprogramok esetében nem működik

Vélemény

85%

System Commander 2000

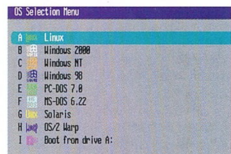
Windows 2000, Linux, OS/2, ... A *System Commander* segítségével mindet egyszerre futtathatjuk a gépünkön. Majd talán egy szép napon.

MOSTANÁBAN MÁR VAN A FELHASZNÁLÓKnak egy olyan új tábora, akik mindent akarnak egyszerre. Szeretnének flörtölni, némi tapasztalatot szerezni az új, ingyenes operációs rendszerekkel, de mindezt úgy, hogy a régi rendszerükkel is megmaradjon a kapcsolatuk. Ha mindez igaz rád, akkor neked is szükséged lesz a *System Commander*-re, ami lehetővé teszi, hogy annyi operációs rendszert telepítsünk a gépünkre, amennyi hely van a merevlemezünkön. A gép bekapcsolásakor, az operációs rendszer betöltése helyett a *System Commander 2000* töltődik be. Ezután az *SC2000* azt a rendszert indítja el, amit kiválasztunk azok közül, amiket már feltelepítettünk. Ha egy újat szeretnénk telepíteni, akkor azt is megtehetjük. Az OS Wizard (Oprendszer Varázsló) automatikusan létrehoz egy új partíciót a lemezen, anélkül hogy a már meglévő rendszerünknek, vagy a fájloknak bántódása esne. Ezek a saját partíciójukon biztonságban maradnak.

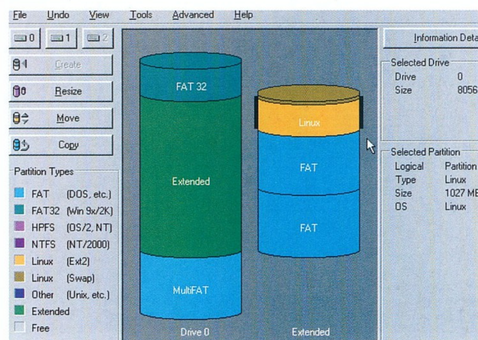
Ez azonban csak az elmélet. A gyakorlatban azt vettük észre, hogy míg a meglévő fájloknak tényleg nem esik bántódása, addig az egyik legfontosabb *SC2000* fájl telezsemetelődik, lehetetlenné téve a következő bootolást. A gondot állítólag lehet orvosolni, de a tünetekkel bővelkedő help kevés gyógyírt tartalmaz az ilyenekre. Nos, mindenkit érhet baleset. El kell mondani azt is, hogy az *SC2000* partíciómenedzser programja egyéb vonatkozásaiban legalább annyira alapos és könnyen használható, mint bármelyik hasonló, amit eddig láttunk.

Aztán megpróbáltam az OS Wizard segítségével felinstallálni a csomagban megtalálható *Turbo Linux*-ot (a *StarOffice*-szal együtt). Az *SC2000* udvariasan elkezdte létrehozni az új partíciót – csak a legutolsó résznél sikerült lefagynia. Ezzel elrontotta egy horgászásra szánt hétvégémet, ugyanis ennyi időt vett igénybe a hiba helyreállítása.

A sportszerűség kedvéért el kell mondani, hogy a partíciókkal való manipulálás minden esetben igen sok veszélyt rejt magában, legalább annyit, mint hegyről lefelé gurulva megjavítani a kerékpárunk fékjét. Ez már csak egy ilyen dolog, ami elromolhat, az időnként el is romlik. Nem szeretném azt állítani, hogy az *SC2000* nem fog működni a gépeden, csak azért, mert az enyémen nem működött. Azonban azt ajánlom, kezeld kellő óvatossággal azokat az ígéreteket, amiket az adataink biztonságával kapcsolatban tesznek. *PCF*



Ez a képernyőn jelenik meg induláskor. Milyen OS-t szeretnél ma futtatni?



A *System Commander*-ben találunk beépített full extrás partíciómenedzsert is. Sajnos.

System Commander 2000

Media Gold (1) 329 2737
www.v-com.com

Ha csak úgy: 386, 16Mb
Ha tényleg: P100, 32Mb

Pro és kontra

- ✓ Beépített partíciómenedzser
- ✓ Elvégzi a munkát (valószínűleg)
- ✗ Hibaelhárítás hiánya
- ✗ Végzetesen összeomlott
- ✗ Végzetesen összeomlott (újra)

Vélemény

49%

McAfee Office 2000 Pro

Még az *X-Akták* Scully és Mulder ügynökének sem kellene ennyi biztonsági program. Szóval, Te mennyire parázol?

A MARKETING NAGY VARÁZSLÓI AZ AUTÓgyártó cégek. Elég valamelyik menő modell neve után odabigygyeszteni, hogy GT, Turbo vagy Limited Edition és máris elvesztjük a valóságérzékünket, simán fizetünk két kilóval többet az egyébként átlagos autóért. A szoftverekkel nagyon hasonló a helyzet. Egy ismerős név után a 'Pro' szócska általában több funkciót jelent magasabb árért, de nem árt feltenni magunknak a kérdést ilyen esetekben: „Vajon tényleg szükségem van ezekre az extrákra?"

A *McAfee Office* név mögött olyan bőséges segédprogram választékot találunk, amik segítenek jó karban tartani a számítógépünket; például a *First Aid*, *Nuts and Bolts*, *UnInstaller*, most pedig már idetartozik a *Guard Dog* és a *PGP* is. A *Guard Dog* figyeli a rendszerünket, mialatt az interneten nézelődünk. Ha szélhámos Java vagy ActiveX programokat észlel, amik éppen a merevlemezünkön nézelődnek vagy a személyes adatainkat próbálják meg elküldeni egy hackernek, akkor az ilyeneknek jó kutyához illően elkapja a bokáját.

A *Guard Dog* természetesen az utóbbi időben is élesítette a fogait. Ez, vagyis a 2.5-ös verzió tárolja a személyes adatainkat, így a tudtunk nélkül azok nem kerülhetnek kíváncsi website-tulajdonosok kezébe. A keresőket is visszatartja attól, hogy más oldalak tudomására hozzák azt, hogy mi után kutatunk, valamint tisztán tartja a böngészőnket, így nem derülhet ki, hogy milyen oldalakat látogatunk. Véletlenül, természetesen.

A másik adalék ebben a Pro csomagban a híres és bonyolultságáról hírhedt *PGP*, amivel a személyes adatainkat és elektronikus leveleinket zárolhatjuk a kíváncsi szemek elől. Sajnos a cég keveset költött azért, hogy a *PGP* kevésbé legyen bonyolult és zavarba ejtő. Némi bütykölés után sikerült egy fájlt titkosítanunk a Windows Intéző segítségével, majd azt egy levélhez csatolnunk, de igazán lehetne egyszerűbb is. A másik gond az volt, hogy a *Guard Dog* mindig akcióba lépett és üzenetekkel bombázott minket, amikor a *PGP*-t próbáltuk használni.

Mindent figyelembe véve csak azoknak ajánljuk a Pro kiadást az alappal szemben, akik legalább annyira nyűgösek és óvatosak, mint Mulder ügynök egy hosszú éjszaka után. **PCF**



Valószínűleg már ismerősek a *McAfee Office Pro* főbb részei, a *First Aid*, az *UnInstaller*, a *Nuts and Bolts* és a *VirusScan*. Csakhogy ezek az alap változatban is benne vannak.

Security Alert!

Hoppá! Ha egy program az internetre szeretne kilépni, akkor a *Guard Dog* akcióba lép és ugatni kezd.

McAfee Office 2000 Pro	Pro és kontra	Vélemény
46 200 Ft + ÁFA	✓ Hét segédprogram	65%
Network Associates (1) 455 6000	✓ Kettővel több, mint a *McAfee Office*-ban	
www.mcafee.com	✓ Meggátolja az internetes szaglászókat	
Ha csak úgy: Pentium, 16Mb, Win 95/98	✗ Biztos szükséged van mindre?	
Ha tényleg: PII, 32Mb	✗ A *PGP* messze nem felhasználóbarát	

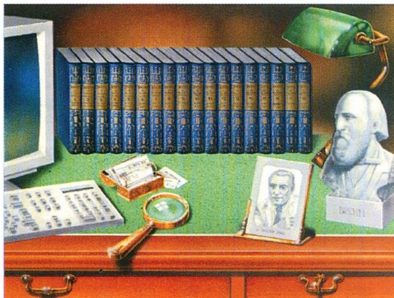
ALFRED BREHM: AZ ÁLLATOK VILÁGA

Hihetetlen mennyiségű információ – hihetetlenül halovány tálalás.

Hiába telt el lassan száz esztendő, sokak számára a „nagy állatos könyv" továbbra is Alfred Brehm gyönyörű klasszikusa marad. Akinek szerencséje volt „élőben" is találkozni ezzel a gyönyörű, 18 kötetes sorozattal, minden bizonnyal nem felejtette el az élményt. Jómagam – ugyan korántsem állok nagy állatbarát hírében – legalább 12 éve láttam utoljára a lexikont, de rögtön eszembe jutott, mikor megláttam a CD-ROM-ot. Nagyon kíváncsi voltam, hogy teljesít a digitális átdolgozás – aki követi ezen rovatot, vagy maga is nagy CD-vásárló, az emlékezhet rá, hogy ezek a lexikon-adaptációk a legtöbb esetben igen csúnyára, sokszor szinte használhatatlanra sikerültek.

Az első találkozás az elektronikus verzióval egészen megrázó volt. Bár kellemes meglepetésként a CD automatikusan elindult, nem is telepített fel semmit, mi több, még felbontást is váltott, hogy teljes képernyőn élvezhessünk minden, a társaságában töltött percet. A kitörni készülő lelkesedést azonban hatalmas balegyenessel állította meg a megjelenő főmenü. A „ronda, mint egy közúti baleset" kifejezés egészen új értelmet nyert a teljes képernyős szörnyűség megpillantásakor. Az egész oldalas kép – nem tudok rá jobb szót – különböző területeivel navigálhatunk a programban, de ezek funkciója csak a kurzor adott rajz felett álomásozása után válik nyilvánvalóvá, a megjelenő szövegsorból. Itt megismerkedhetünk a program használatával, Brehm életével vagy a 18 kötet valamelyikét kiválasztva nekiállhatunk a lexikon böngészésének. Van egy hatalmas zöld lámpa is, azzal lehet kilépni... Pazar.

Ha bátorságunk nem csökkent, és a lexikonok egyikét vagy a keresést választjuk, újabb vizuális sokk ér, a böngészőfelület. Bátran állíthatom, hogy volt már tapasztalatom több meglehetősen komplex kezelőfelülettel is, de ez első ránézésre borzalmasan átláthatatlan. Nagyon. A súgó azért gyorsan helyreigazít, és akkor kiderül, a sok gomb és furcsa méretű ablak mind a felhasználó érdekeit szolgálja. Így különösebb navigáció és előugró párbeszédablakok használata nélkül tudunk keresést indítani, hang- és videoállományok között keresgélni, vagy egyszerűen lapozgatni a lexikonban. A sok gomb és lista állandó jelenlétéből adódóan viszont nagyon kicsi az az aktív terület, ahol a könyv maga olvasható (ezt a felületet tovább csökkenti a mesterien stilizált könyv is, amelyre az oldalak rákerültek). A kezelőgombokat inkább nem méltatnám, nem nagyon van miért. Alaphelyzetben a könyv szövege teljesen általános Windows betűkészlettel jelenik meg, sajnos kalapos-hullámos ékezetekkel. Egyedülálló módon rendelkezésünkre áll viszont egy Beállítások panel, ahol mi magunk adhatunk meg betűtípust a programnak. Ezt a funkciót nem sikerült működésre bírnunk, bár egy kis utánjárással kiderült, hogy a programot lehetne telepíteni is, és úgy elindítani, akkor feltételezhetően meg tudná jegyezni az itt tett változtatásokat.



Óh, ez a főmenü – ezt igazán nem kellett volna...

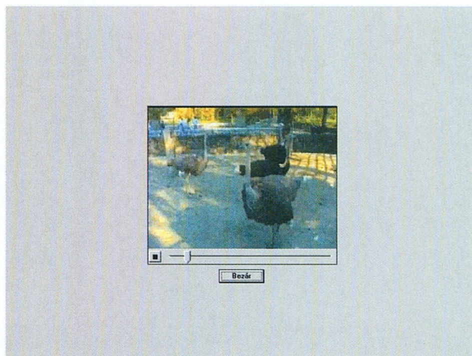
A feldolgozás itt sem tudott szakítani azzal a koncepcióval, hogy az eredeti mű több kötetben jelent meg. Digitális változatban ezzel szinte teljesen felesleges lenne foglalkozni, hiszen nincsenek könyvkötészeti vagy súlyhatárok. Mindezzel együtt itt is megmaradt ez a felosztás, bár a keresésekkor szerencsére nem észlelhetőek az egyes lexikonok határai. Keresést a tartalomjegyzék és az állatok nevei alapján is végezhetünk, de lehetőség van arra is, hogy csak egyszerűen előre-hátra lapozzunk az oldalak között (bár ennek eszközét igen alaposan álcázták, és csak a súgóból derült ki, hogy ilyen navigációs lehetőségünk is van).

Pozitívum, hogy a szerzők nem elégedtek meg az eredeti lexikonok anyagával, igyekeztek némi további információt is hozzátenni a műhöz, a multimédia lehetőségeinek kihasználásával. Az eredeti kötetek 8500 oldalnyi szövegéhez, 2500 képéhez (túlnyomórészt fekete-fehér metszet, de vannak színes ábrák is) 32 állathangot és 42 videoállományt fűztek hozzá. A szándék dicséretes, bár a megvalósítás már kevésbé az. A hang- és videoállományok között listán válogathatunk, a lejátszás önálló képernyőn történik. Különösen látványos a hangok lejátszására szolgáló, nagy szürke háttér, rajta egy lejátszó csíkkal. Elsőre nem is hittem a szememnek. A videók lejátszását hasonlóan formatervezett ablak végzi, de itt legalább a mozgóképet élvezhetjük. Persze csak akkor, ha nem zavarnak a durván pixeles, rossz minőségű felvételek.

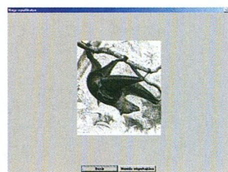


Igazi káosz a képernyőn: súgó nélkül itt esélyed sem lehet.

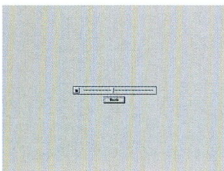
Mindezek fényében elmondható, hogy a remek, színvonalas alapanyagot sikerült meglehetősen igénytelenül tálalni – úgy látszik, ezek a lexikonok nálunk jobbára már csak így készülnek. Hangulat szinte semmi, de az információ valóban rendelkezésre áll. Akinek esztétikai érzékét nem zavarja a kivitelezés, vagy mindenképp szüksége van a kötet adataira, nem fog csalódni a CD-ben, de a lelkes állatszeretők, akik inkább kikapcsolódni vágynának egy ilyen programmal, bizony kiábrándultan teszik majd a polcra a korongot. PCF



...de a csúcs akkor is az állathangok rész.



A kötetek képeit látványos környezetben tekinthetjük meg...



...a pixeles, rettenetes minőségű videókat nemkülönben...

Az állatok világa 4 990 Ft

Kossuth Kiadó
www.kossuth.hu
Ha csak úgy: 386, 8Mb
Ha tényleg: Pentium 90

Pro és kontra

✓ Rengeteg információ
✓ Gyors keresés, kezelés
✓ Videó és állathang kiegészítés
✗ Rettenetesen ronda
✗ Kissé zavaros kezelés

Vélemény

68%

AZ ÁSVÁNYOK VILÁGA

„...nézzük, hogy nő a fű, hallgatjuk, mit beszélnek a kövek..." – Ókínai tsin-huaan szerzetesi meditáció i. e. 197800-ból

SOKAN, HA TERMÉSZETI ÉRTÉKEKRE gondolnak, elsősorban az állatokat és növényeket sorolják ebbe a csoportba, pedig az ásványok pont annyira látványosak, egyediek és egy tájra, országra jellemzőek lehetnek, mint annak élővilága. Bármennyire is csak élettelen kőről van szó, magával ragadóan szépen mutatnak ezek az apró ékszerek, különösen, ha értő kezek segítették a természet munkáját metszéssel, csiszolással vagy ötletes megvilágítással. Hazánk gazdag ásványvilágát minden bizonnyal kevesebben ismerik, mint a növényeket és állatokat, ezen kíván változtatni ez a kiadvány.

A program teljes egészében CD-ről fut, így nincs szükség telepítésre, ami mindenképp dicséretes. Ugyanez igaz a képernyőfelbontás váltására, mely úgy látszik, mostanában kezd végre divatba jönni a multimédia CD-k esetében is. Gyors töltődés után a főmenüben találjuk magunkat, amely híven tükrözi a szerzők elkötelezettségét a Photoshop effektek iránt – minden dombornyomott és árnyékot vet, de legalábbis fényudvarral övezett. Mindezzel együtt jól áttekinthető és a maga módján ízléses, az állandóan jelen lévő márványszerű textúrák pedig – itt, és a program egyéb képernyőin – kellemes, „ásványos" hangulatot kölcsönöznek a felületnek.

A főmenü még csak utazásunk kezdete, meglehetősen szerteágazó menürendszerrel bír a program. Így a legtöbb témához 2-4 menüképernyőn keresztül vezet az út, de ott garantáltan azt találjuk majd, amit kerestünk. A CD anyaga több nagy témát is felölel, kezdésként általános ismeretekkel vezetve be az ásványok világában még járatlanokat erre a szép és egyedi területre. Ha már tisztában vagyunk az alapokkal, elméleti és gyakorlati síkon egyaránt folytathatjuk a kalandozást.

Az elmélet jelen esetben Magyarország ásványainak részletes bemutatását jelenti. Az egzotikus nevű kövekről pontos leírást kapunk, bár ezek stílusa talán kissé száraz, túl tudományos az általános érdeklődőknek. A szöveg olvasmányosságának hiányáért bőven kárpótolnak viszont a szép és szinte teljes képernyőt kitöltő fotók. Sok kőről több kép is készült, melyek között lapozgatva sokkal jobban megismerhetjük az adott ásványt, mint a leírásokból. Az ásványok csoportosítása természetesen nem szín vagy ritkaság szerint, hanem szigorúan tudományos szempontok alapján készült, így az ásványtörténeti áttekintésen kívül a magmás, üledékes és metamorf ásványokkal ismerkedhetünk meg – bármik legyenek is ezek.



Ízléses kezelőfelület, kőfogkefével.

A CD másik fő csapásvonala a gyakorlati útmutatás, amatőr ásványgyűjtőknek. Hogy ez mennyivel elegánsabb, mint a bélyeg- vagy szalvétagyűjtés, rögtön kiderül, ha a ritka ásványok dekoratív értékét szem előtt tartjuk: szépen kialakított tárlóban a lakás egyedi, értékes díszeivé válhatnak. Az igazi gyűjtés persze a számítógéptől távol, erdőn-mezőn történik, így vagy megtanuljuk a főbb szempontokat és tudnivalókat, vagy új hobbink első kiadásaként a kalapács mellé beruházunk egy laptopra is. A megfelelő ásvány megtalálása azonban csak az első lépés. Ezt a hazaszállítás után elő kell készíteni, majd feldolgozni – a CD ehhez is szolgál útmutatással. Az igazi gyűjtő azonban még ezzel sem elégszik meg, nemcsak kirakja a polcra a követ, hanem gyűjteményét katalogizálja is. A rendszerezéshez szükséges információkat is megtaláljuk itt, sőt egy kiegészítő alkalmazás is a segítségünkre lehet. A CD-n ugyanis található egy igazi katalógusprogram, kifejezetten ásványgyűjteményünk kezelésére. Itt rögzíthetjük a gyűjtés helyét és időpontját, a kísérő ásványokat és egyéb megjegyzéseinket. Megjegyzendő, hogy ennek használatához már telepítésre is szükség lesz, de ez egy adatbáziskezelő alkalmazásnál nem is nagyon működne másképp.

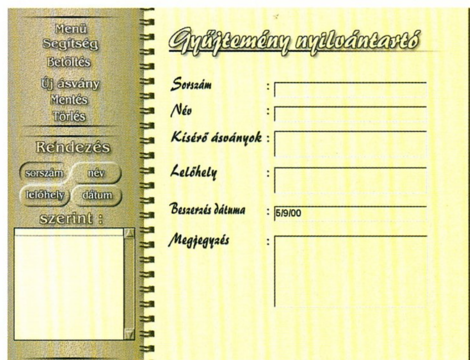
A fenti témákat jól olvasható, szépen áttekinthető oldalakon láthatjuk, amely ugyan Arial betűtípussal készült, de leglább az ékezetek helyesen jelennek meg. Ennek oka az, hogy a szövegoldalak képként kerültek fel a CD-re, így minden gépen megfelelően jelennek meg – a nevekre való keresést pedig nem a szövegben végzi a program.



A videók lejátszása sajnos nem minden videokártya esetében működik.

Az általános ismertető részeknél még videókat is találunk geológiai jelenségekről, de ezek MPEG formátumban találhatók a korongon, és MPEG-lejátszást is támogató videokártyákkal valamilyen okból kifolyólag a program nem akart együttműködni. Az eredmény fekete űr volt, de a videókat a programon kívül a Windows média lejátszójával meg lehetett nézni.

Meglehetősen jól sikerült program született, mely talán sokakban felébreszti a lelkesedést ezen ritka, szép természeti értékek iránt. A kezelőfelület barátságos és áttekinthető, ha a téma érdekes lehet, érdemes kipróbálni. PCF



Ez maga az ásványkatalógus, ahol minden fontos adat rögzíthető.



Ezekért az ásványokért érdemes elkezdeni a gyűjtést – bár ez pont Pakisztánból származik...



A szöveg kék hiperlinkjei mind további fotókat rejtenek.

Az ásványok világa
5 600 Ft
Kossuth Kiadó
www.kossuth.hu
Ha csak úgy: 386, 8Mb
Ha tényleg: Pentium 90

Pro és kontra
✓ Jól áttekinthető
✓ Átfogó és részletes ismeretek
✓ Gyönyörű fotók
✓ Katalógusprogram
✗ A videók néha nem működnek

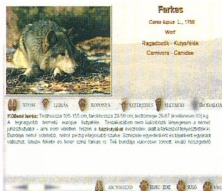
Vélemény
84%

EMLŐSÁLLATOK

A Kossuth Kiadó több „kötetben" mutatja be hazánk élővilágát – elsőként az emlősöket vettük szemügyre...

E HAVI TESZTJEINK KÖZÖTT SZEREPEL MÁR egy állatokkal foglalkozó CD-ROM, de a kettőt mégis nehéz lenne összehasonlítani. Teljesen más célt tűztek ki maguk elé az alkotók a két esetben. Míg az egyik egy lexikon, a másik, az Emlősállatok sokkal kisebb területet igyekszik bemutatni, de látványosabban, érdekesebben, szórakoztatóbban. Hazánk állatainak egy részét szinte mindenki ismeri, de még az emlősök között is meglepően sok új fajt találhatunk, pedig talán ezeket ismerik a legtöbben.

A program telepítés nélküli indulása után rögtön a főmenüvel találkozhatunk, amely már sejtet valamit a meglehetősen igényes kidolgozásból. Az általános ismertető átböngészése után jutunk el a legfontosabb, legnagyobb lélegzetvételű részhez, magához a fajbemutatáshoz. Tetszés szerint kereshetünk az állatok között ABC sorrend vagy rendszertani hovatartozás alapján, majd kiválasztás után részletes ismertetőt olvashatunk az adott fajról.



A farkas, amint éppen nem vadászik.

Az ismertető első része a külső jellemzőket mutatja be, itt láthatunk képet is az állatról. A dolog érdekessége, hogy a képre rá is nagyíthatunk, így teljes képernyőn megszemlélve az állatot, akár 1280x1024-es felbontásban is (bár itt már fellépett némi pixelesedés). Az általános leírás mellett megtalálható a kiválasztott állat nyomainak és koponyájának ismertetője is. Ez utóbbi meglehetősen részletes, koponyaazonosításra is használható, képpel illusztrált – aki ilyesmit akar gyűjteni, biztosan jól használhatja majd.

Részletes elterjedési térképpel és leírással is szolgál a program, itt pontosan láthatjuk, hol találkozhatunk az adott állattal természetes környezetében Európában. A leírások utolsó fejezete az életmóddal, táplálkozási szokásokkal kapcsolatos.

Mindezen információkat felhasználóbarát módon összeállított, látványosan kivitelezett grafikus felület használatával érhetjük el, kifejezetten kellemes a program használata. Zenei aláfestést is kérhetünk mindehhez, amely meglepő módon – különösen sok egyéb produkcióval összehasonlítva – élvezhető, bár ehhez jó minőségű hangkártyára van szükség, amelynek midi-támogatása megüti azt a bizonyos mércét. Ezenfelül akusztikus élményt jelenthetnek még a néhol előcsalható állathangok és egyéb érdekességek.

A fajok bemutatása mellett a korong játékot is kínál, egy meglehetősen egyszerű képkirakót. Ez nem nagyon nyűgözött le bennünket, de mint hozzáadott érték, végül is elfért a CD-n.

Egy utolsó dolog, amit nem nagyon értettünk: a dobozon szerepel angol nyelvű leírás is, de a programban sehol sem láttunk nyelvváltási lehetőséget...

Mindezzel együtt kellemes, igazi multimédia hagyományokat követő alkotás az Emlősállatok. Bár információmennyiségében nem veszi fel a versenyt a nagy lexikonokkal, ezt bárki élvezettel böngészheti, a grafikák és a kezelőfelület minősége csak elismerést érdemel.

PCF



A mókusok mindenütt ott vannak – már a főmenüt is megszállták.

Emlősállatok 5 600 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Kossuth Kiadó	✓ Kifejezetten látványos	81 %
www.kossuth.hu	✓ Jó minőségű illusztrációk	
Ha csak úgy: 486 DX4, 8Mb	✗ Részletes témabemutatás	
Ha tényleg: Pentium 90, 16Mb	✗ Nyelvváltás?	
	✗ A képkirakó elég gyenge	

EURÓPA

Utazni márpedig jó, és ha valaki nem csak egy kiszemelt tengerparton lóbázná a lábát egy-két hétig, számtalan lehetőség nyílik a választásra...

A Kossuth Kiadó kontinensek természeti értékeit bemutató sorozatának ez már a második darabja, mely eljutott szerkesztőségünkbe. Az első, amely Amerika természetalkotta csodái közé kalauzolta a nézőket, kifejezetten szép, egyedi CD-ROM volt, így hasonlóan színvonalas programra számítottunk az Európa esetén is.

Ebben egy árnyalatnyit sem kellett csalódnunk. A kezelőfelület lenyűgöző, s ahogy már Amerika esetében is láthattuk, az alkotók a bemutatott földrész művészetének elemeit igyekeztek beleszőni a gombokba és panelekbe, a megszólaló kísérőzenébe. Persze mindez keveset érne, ha az így megteremtett hangulathoz nem párosulna nagyon látványos, jól összeállított anyag. Áttekintésünk szinte időutazás lehet, hiszen a kontinens kialakulásától kísérhetjük nyomon annak sorsát. A geológiai átalakulásokon kívül bemutatásra kerülnek az itt élt dinoszauruszok és ezekre utaló fosszilis leletek, megismerkedhetünk továbbá a kontinens legnagyobb felfedezőivel is. Mindehhez részletes térképek és mindenre kiterjedő leírások szolgálnak segítségül.



A CD legterjedelmesebb része természetesen a napjainkban felkereshető tájegységek bemutatása. A kiadványsorozat ezen tagja is a természeti értékekre fókuszál, de megismerhetünk emellett számos nagyvárost. A leírt tájakat gyönyörű fotók hozzák szinte kézzelfogható közelségbe, a sok kereszthivatkozás és kiegészítő tudnivaló segítségével pedig tetszőleges mélységig járhatjuk körbe a minket érdeklő témákat.

A CD több, egészen egyedi funkcióval rendelkezik, ilyen például az európai „legek" összefoglalása, ahol a legmagasabb hegycsúcsok, legmélyebb tavak és egyéb érdekességek várnak felfedezésre. Lehetőségünk van emellett bizonyos kritériumok alapján esetleges úticélt is kiválasztani egy európai körúthoz. Beállíthatjuk többek között az évszakot, a keresett látnivaló típusát, és a program eligazít, melyik tájat, nemzeti parkot látogassuk meg. Az összeállított tervet virtuális utazás formájában ki is próbálhatjuk: a program térképen vezeti végig az útvonalat, ahol az egyes tájegységekről, azok nevezetességeiről fotókat is láthatunk.

Kényelmesen kezelhető, látványos, hangulatos CD-ROM a Kontinensről Kontinensre Európát bemutató darabja is, mindenképp a hazai multimédia fejlesztés élvonalát jelenti. *PCF*



Már itt látható, milyen szerteágazó az ismeretanyag.



Bemutatott város: Isztambul.

Európa 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Kossuth Kiadó	✓ Lenyűgöző kezelőfelület	92%
www.kossuth.hu	✓ Gyönyörű fotók	
Ha csak úgy: P90, 16Mb	✓ Példásan kidolgozott	
Ha tényleg: Pentium 166	✓ Sok kiegészítő szolgáltatás	
	✗ Nem adják ingyen	

CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

A programok bal felső sarkán (a többrészes kiadványoknál a kép mellett) egy sorszámot találsz a cím mellett, ezt kell postai megrendelés esetén a kuponra írnod. A körökben látható PC-Format értékelés segít a választásban. A képek alatt narancsszínnel a minimális hardverigényt, pirossal pedig az árat tüntettük fel. A programok csomagolási és postázási díja 350 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel. A telefonszámot és a címet a lap alján találod.

01. Manó Olvasás 1.



PCF 84%

5.500 Ft

P90, 16MB RAM, Win95/98
Játékos olvasásoktató program 5–8 éves gyerekeknek, elemző-összetevő szótagolási módszerrel, sok mesével és grafikával.

02. Manó Matek 1.



5.500 Ft

486 DX2-66, 8 MB RAM, Windows
5-8 éves gyermekeknek, fő cél a matematikai szemlélet kialakítása: kisebb, nagyobb, egyenlő; páros, páratlan; sorszámok; bontások; szabályjáték; pénz használata.

03. Manó Matek 2.



5.500 Ft

486 DX2-66, 8 MB RAM, Windows
Feladattípusok: számolás százig; összeadás, kivonás; több tag összevonása; szorzás, osztás; római számok; dm, cm; kg, dkg; kombinatorika.

04. Manó Élővilág



5.500 Ft

486 DX2-66, 8 MB RAM, Windows
Az oktatóprogram 14 fejezetben mutatja be az embereket, az állatokat, a növényeket, élőhelyeiket és az élet feltételeit.

05. Manó Muzsika 1.



6.100 Ft

486 DX2-66, 8 MB RAM, Windows
A termék gazdag forrása az interaktív, azonnal ellenőrizhető feladatoknak, a multimédiás ritmusgyakorlatoknak és hangfelvételi lehetőségeknek

06. Az ásványok világa



PCF 84%

5.300 Ft

Pentium, 16 MB RAM, Win95/98
A kiadvány a Föld felszínének és mélyének színpompás, forma gazdag kincsei közül válogat, melyeket 400 szines fotóval és filmekkel mutat be.

07. Fizika kalauz 1.



5.690 Ft

P133, 32 MB RAM, Win95/98
A fizika egyik alapvető ágába, a mechanikába avat be a program. A 200 kidolgozott feladat segítséget nyújt az érettségihez.

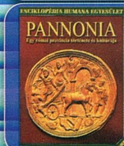
08. Klikk & Play



4.740 Ft

386, 4 MB RAM, Windows
A világ első és egyetlen, programozói szaktudást nem igénylő játékfejlesztő programja. A multimédiás szerkesztés mellett a számítógépes alkotókészség fejlesztésének is eszköze.

09. Pannonia

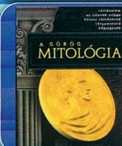


PCF 63%

4.740 Ft

486 DX4, 8 MB RAM, Windows
Egy római provincia története és kultúrája. Csodálatos utazás az ókor mozgalmas mindennapjaiba!

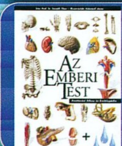
10. A görög mitológia



6.650 Ft

P200, 64 MB RAM, Win98/2000
A Görög mitológia alakjai látványos képsorokon, a híres alkotások, és mindaz, ami a kultúra bölcsőjében fogant – csodálatos!

11. Az emberi test



PCF 86%

5.690 Ft

P166, 32 MB RAM, Win 95/98/2000
Ismerje meg az emberi test felépítését e multimédiás enciklopédia segítségével, képekkel, szócikkekkel, keresési lehetőségekkel!

12. Cyberpakk 3.



7.590 Ft

486DX2-66, 8 MB RAM, Windows
8 CD: Cambridge Enciklopédia, MiCSoDa: Regék, Európa szótár, Művészeti lexikon, Kémia Kalauz, Szabadságharc 1848–49, Internet kalauz, English in Action.

13. Cyberpakk 4.



7.590 Ft

486 DX 2-66, 8 MB RAM
8 CD: Tolnai világtörténelem, Computer Kalauz, Matematika Kalauz, Úton 1. KRESZ, New Beat Zeneszerkesztő, Erdély, MiCSoDa: Petőfi Sándor, English in Action.

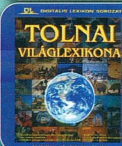
14. Cyberpakk 5.



7.590 Ft

486 DX 2-66, 8 MB RAM
9 CD: Nyelvész 1: Sp., Fr., Képes Krónika, Nyelvész 2: Ang., Ném., NASA, Opera multimédia, Interaktív Videó Magazin, Cambridge Enciklopédia, Jurix törvénytár.

15. Tolnai Világlexikona



PCF 74%

4.740 Ft

P100, 32 MB RAM, Win 95/98
A nagy sikerű Tolnai Világlexikona interaktív feldolgozása, 60 000 szócikkel és 12 000 képpel. Hasznos és kellemes időtöltés!

16. Révai Nagy Lexikona



2.840 Ft

486, 4 MB RAM
A program magába foglalja az eredeti Révai lexikon 21 kötetének anyagát: 17 800 oldalát, 230 000 címszavát! Lenyűgöző anyag mindenkinek!

Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradnál személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhoz szállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!

LANGMaster kurzus

17. kezdő
18. középhaladó
19. haladó

kurzusonként **4.740 Ft**

486, 8 MB RAM, Windows
Kiváló multimédiás lehetőségek mellett több száz színes illusztráció segít az angol nyelv elsajátításában. A feladatok: szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, stb.

LANGMaster csomag

20. kezdő
21. középhaladó
22. haladó

csomagonként **15.190 Ft**

486, 8 MB RAM, Windows
Tanulás irodalmi műveken keresztül, 4 db CD-ROM-on a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével.

LANGMaster pakk

23. kezdő
24. középhaladó
25. haladó

pakkonként **8.540 Ft**

486, 8 MB RAM, Windows
Színes illusztrációk és több több órányi eredeti angol nyelvű hangfelvétel, élménydús moziszerű előadásmód. 4 CD-ROM!

26. Beszélő szótár

Angol – magyar

6.100 Ft

486 DX, 16 MB RAM, Windows
84000 szavas szókincsével és folyamatos szövegfordítási lehetőségével páratlan segítséget nyújt a nyelvtanuláshoz. Keresőrendszer, bővítési lehetőségek!

27. Tervezz és építs

ÚJ! **4.750 Ft**

486 DX, 32 MB RAM, Win95/98
A gyerekeknek készült tervezőprogrammal mindaz modellezhető, amit azután a valóságban is megépíthetnek. Építési fázisok bemutatása, nyomtatható modellek.

28. Az állatok birodalma

4.560 Ft

486 DX, 16 MB RAM, Windows
A Föld állatvilágának többszáz képviselője, fotókkal, állathangokkal, származási helyükkel, leírásokkal, fajok szerinti csoportosítással. Óvodásoknak, kisiskolásoknak ajánlott.

29. Számlázó és készletnyilvántartó rendszer

ÚJ! **7.600 Ft**

486 DX, 32 MB RAM, Win95/98
Általános célú számlázó és készletnyilvántartó program, ami szállítólevél, átutalásos-, és postai utánvételi számla szintjéig kezeli cége pénzügyeit. Megfelel a 2000. májusi rendeleteknek!

30. Lakástervezés 3D

ÚJ! **4.750 Ft**

Pentium, 32 MB RAM, Win95/98
A program segít megtervezni álmai otthonát, a bútorok berendezésétől, a megvilágítások elhelyezésén át a tapéta színéig kínálva változtatási lehetőségeket. Rendezkedjen virtuálisan!

Grand Collection 1., 2., 3.

31. G. Collection. 1.
32. G. Collection. 2.
33. G. Collection. 3.

darabonként **1.790 Ft**

486, 8 MB RAM, Win95/98
A Grand Collection sorozat minden darabja 8000 sexképet, és válogatott videókat tartalmaz – csak felnőtteknek, de azoknak mindenképpen!

Angel's Babes

34. Angel's 1.
35. Angel's 2.

ÚJ! darabonként **1.790 Ft**

486, 8 MB RAM, Win95/98
Több mint 5000 kép gyönyörű hölgyekről – szőkék, barnák, ázsiaiak, egyedül és akcióban, mind álomszépek. Csak felnőtteknek!

Bestof

36. Bestof 99
37. Bestof 2000

darabonként **1.790 Ft**

Pentium, 16 MB RAM, Win95/98
Erotikus magazin CD melléklettel. 60 perc kemény videó, 3000 erotikus kép, indító menü.

Easy Video 1., 2., 3., 4., 5.

38. Easy Video 1.
39. Easy Video 2.
40. Easy Video 3.
41. Easy Video 4.
42. Easy Video 5.

darabonként **1.890 Ft**

Pentium, 16 MB RAM, Win95/98
Csúcsminőségű videoCD-k, rendkívül igényes kivitelben! Egyórányi kemény anyag, válogatott szereplőkkel… Szigorúan 18 éven felülieknek!

Rendelésedet – amennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal rendelkezésedre állnak:

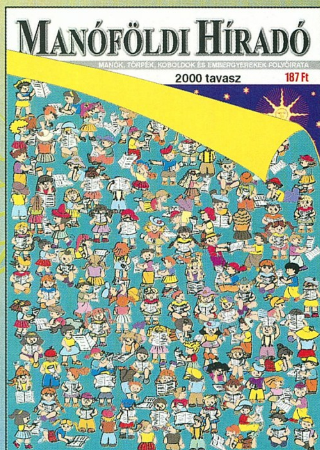
Tel.: 467-6720 Fax: 457-1123

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:

depo@cmk.hu

CD-Depo

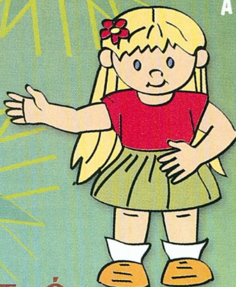
MANÓFÖLDI HÍRADÓ



Talán már ismered Zizit Manóföldről. Szívesen társalog az embergyerekekkel, és nagyon szeret feladatokat, rejtvényeket adni. Mostantól nemcsak a CD-ken, hanem újságban is találkozhatsz vele. Sok újat megtudhatsz róla és Manóföldről.

A Manók világa messze-messze van tőlünk. Egy másik naprendszerben, egy másik csillag körül kering a Manóföld nevű bolygó. Itt él Zizi és a többi manó...

Ha többet akarsz tudni, keresd a Manóföldi Híradót az újságárusoknál!



NAGY ÚJSÁ[G] KISISKOLÁSOKNA[K]

KAPHATÓ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL

MANÓKLUB®

Aki vásárolt egy **MANÓ**® programot, szívesen áldoz a következőre is, mert tudja: egy **MANÓ** CD jó játék, tartalmas szórakozás, ráadásul hatékonyan segít a tanulásban is.
Törzsvásárlóinknak szeretnénk kedvezni a MANÓKLUB-bal, amely szerény éves tagdíj fejében többféle engedményt is nyújt.

KEDVEZMÉNYEK

EZÜSTKÁRTYÁS TAGSÁG



- CD vásárlása esetén 10 % kedvezmény
- a Manóföldi Híradó évi két ingyenes száma

ARANYKÁRTYÁS TAGSÁG



- CD vásárlása esetén 20 % kedvezmény
- a Manóföldi Híradó évi két ingyenes száma
- Évente egy válogatás CD a MANÓ-SOROZAT újdonságaiból

Jelentkezni a mellékelt megrendelő lapon lehet (nem kötelező CD-t is rendelni). A jelentkezési lap kézhezvétele után csekket, és sorszámmal ellátott tagsági igazolványt küldünk.
A tagság a befizetéstől számítva egy évig érvényes.
A kedvezmények körét folyamatosan bővítjük. Ezekről a Manóföldi Híradó (klubtagok számára ingyenesen megküldött) számai-ban értesítjük klubtagjainkat.
Számoljon! A klubtagság már egy CD vásárlása esetén is megéri!

A megrendelőt a következő címre kérjük küldeni:



Profi-Média
6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4.
Tel.: 79/523-340 Fax: 79/523-343
pmed@profi-media.com • www.profi-media.com

MEGRENDELŐ

Megrendelem postai utánvéttel* a következő oktató-játékokat CD-n:

	ára	példányszám
MANÓ KALAND	5.800 Ft	
MANÓ ÉLŐVILÁG	5.800 Ft	
MANÓ MATEK 1	5.800 Ft	
MANÓ MATEK 2	5.800 Ft	
MANÓ ANGOL 1	5.800 Ft	
MANÓ ANGOL 2	5.800 Ft	
MANÓ NÉMET 1	5.800 Ft	
MANÓ MUZSIKA	6.400 Ft	
MANÓ ÁBÉCÉ	5.800 Ft	
MANÓ OLVASÁS 1	5.800 Ft	
MANÓ NÉMET 2	5.800 Ft	
MANÓ BEST 99	1.200 Ft	

NYILATKOZAT

A MANÓKLUB tagja kívánok lenni.**

☐ EZÜSTKÁRTYÁS ☐ ARANYKÁRTYÁS

Aláírás

Dátum: év hó nap

Név: ....

Lakcím: ....település.......................utca

.... házszám .... emelet ....ir.szám

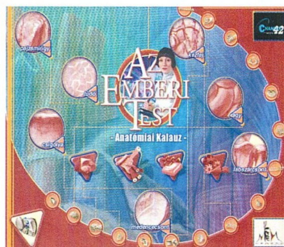
A következő **MANÓ** CD-im vannak meg:

* *postaköltséget nem számítunk fel.*
** *jelöld x-szel a kiválasztott kártyát.*

AZ EMBERI TEST

Az emberi szervezetet bemutató CD-k két nagy csoportra oszthatók: vannak a kedves, általános ismeretekkel szolgálók kicsiknek, és a tudományos-boncolgatósak a nagyoknak. Ez az utóbbi kategóriába tartozik...

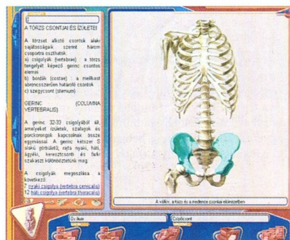
A TESZTELŐ STÁB TÖBB TAGJÁT IS RÉGI szép emlékek kötik az anatómiához, így külön örömmel és érdeklődéssel csaptunk le erre az új kiadványra. Mint a CD-ROM alcíme is mutatja, nem játék ez, gyermek, hanem „Anatómiai Atlasz és Enciklopédia" – így azután nincs mit csodálkozni azon, hogy itt bizony legalább annyi latin kifejezéssel találkozik majd az érdeklődő, mint magyarral. Az ismertető leírások anatómusi szemlélettel íródtak, ez sokaknak furcsa lehet, hiszen nem az élő szervezetet mutatják be, inkább nagyon precízen megfogalmazott boncolási megfigyelések. Bár a szöveg szinte mindenhol magyar, zárójelben kiemelt latin kifejezésekkel, itt-ott sok nézet és irány latinul szerepel, az általános érdeklődőnek célszerű ezekkel mielőbb megismerkednie, különben elvész a leírások szövegében. A szöveg mellett minden esetben magyarázó ábrát találunk, amelyen színkiemeléssel tájékozódhatunk az egyes szervrészletek között. Nagyon látványos a dolog, sokkal kényelmesebb, mint egy atlaszt lapozgatni. Másik nagyszerű előnye a rendszernek, hogy minden egyes részletet abból a nézetből tekinthetünk meg, ahonnan az a legjobban ábrázolható. A képi elemek magyarázata minden esetben olvasható latinul és magyarul is, egyformán kielégítve így az egyszerű érdeklődő és az anatómiát tanuló igényeit is. Mindezt kellemes grafikus felülettel, jól kezelhetően kapjuk meg, bár zavaró volt, hogy sok dekoratív képernyőelem könnyen gombnak nézhető. A keresési lehetőségekre sem lehet panaszunk, részletes, ABC rendbe szedett tartalomjegyzék és szöveges keresőmező is a rendelkezésünkre áll.



Gombkereső rejtvény: csak a háromszögek aktívak.

A CD-n helyet kapott ismeretanyag a legtöbb főiskolai és egyetemi anatómia anyagot lefedi, de talán az orvostanhallgatók nem találják majd kellően részletesnek. Számukra is nagyon hasznos információforrás lehet, de pont a nehezen megfogható és elképzelhető, túl részletgazdag „kényes területekről", mint például a dobüregről, a koponyacsontokról, nem tartalmaz egy szigorlat mélységéhez megfelelő információt.

Mindezzel együtt nagyon színvonalas, igényes kiadványt volt szerencsénk kipróbálni, amelynek mélysége messze túlmutat az általános ismertető szintjén. A bemutató ábrák jól áttekinthetőek és informatívak, a tájékozódást segítő színes kiemelés pedig összehasonlíthatatlanul kényelmesebb, mint a papír alapú kiadványok számozott vagy nyilakkal jelölt listái. *PCF*



A kiválasztott csont színkiemeléssel jelölve.

Az Emberi Test 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Cyberstone /Channel 42	✓ Kezelhetőség	86%
(1) 461 5750	✓ Információmélység	
www.channel42.hu	✓ Bemutató ábrák	
Ha csak úgy: P166, 32Mb	✓ Jól kereshető	
Ha tényleg: Pentium 233MMX, 800x600 TrueColor	✗ Lehetne részletesebb	

PC Format Rutin

A sokoldalú PC magazin

Az agyad olyan, mint egy hatalmas májpástétom, a doboz a koponyád, az anyag pedig a zselés cucc belül. Együnk!

Rutin tartalom

Irányítsd a rakétákat!

110. o.

Unalmas világban csalhatatlan élvezet, ez a *Quake*. Tegyük még jobbá néhány rakétatrükkel, nem kell leragadnunk az unalmas egyeneseknél. Most Te is bebizonyíthatod, ki a legnagyobb király a *Quake* világában.





A Windows beteggé tesz!

112. o.

Vannak emberek, akik szeretik, hogy a Windows mindig ugyanúgy néz ki. Ők azok, akik mindig müzlit esznek reggelire és Shania Twainről álmodoznak szabadidejükben. Az aljanép. Tanuld meg, hogyan kell testre szabni a Windowst, mielőtt még túl késő lenne.

Word = Sör?

114. o.

Igen, inkább. Talán jobb, ha a Microsoft szövegszerkesztő csomagja helyett sok-sok sört veszel. Nos, tévedtek. Megmutatjuk, hogyan lehet szép oldalakat készíteni tele mókás betűtípusokkal és szép képekkel. Kereshettek újabb hasonlatokat.



A JavaScript igazi móka!

116. o.

Óh, mondjunk köszönetet az isteneknek érte – eddig csak a parkban dobálhattuk a frizbiket, iszogathattuk a sört a füvön ücsörögve. Igen, ez tényleg baromi unalmas, így aztán igazi élvezet az irodába visszamenve írni egy újabb JavaScript oktatócikket. Nővér! A monitorokat!

Banner-cserélgetősdi

117. o.

Biztos, hogy csak egy Hihetetlen Hulk létezik? Ez a banner-cserélgetős süketelés tényleg összezavar minket. Így aztán David Banner szerintünk ugyanolyan nagy zöld szörnyeteggé fog válni. Szerencsére van, aki megfejti nekünk a titkokat.





Tippek a kifényesítéshez!

118. o.

Utáljuk azokat a reklámokat, amikben folyton azt mondogatják, hogy „minél nagyobb, annál jobb". Nos, szerintünk a kicsi igazán csodálatos, úgyhogy nézd csak meg ezt a csokor pici Windows trükköt és örvendezz!

Irányítható rakéták a Quake-ben

Ki mondta, hogy mindig az egyenes út a legjobb? Nézd csak meg, amint néhány programsorral elhajlítjuk a rakéták útját a *Quake 3*-ban.

Néhányan a railgun azonnali halálokozását szeretik, mások a shotgun erotikus érintését élvezik, de csak a bolondok szállnak vitába azzal, hogy a rakétavető az igazi fegyver a *Quake 3*-ban. Igazából csak egyetlen baja van: a rakéták egyenes vonalban haladnak.

Igen, persze tudjuk, hogy működnek a dolgok a valóságban, Newton első törvénye és hasonlók, de basszus, itt most a *Quake*-ről beszélünk. Hát akkor miért nem lehet irányítani a rakétákat, hogy egyszer csak elinduljon a szerencsétlen áldozat feje felé? Találjátok ki, mi van – lehetséges. Csak egy kis módosítást kell végrehajtani az eredeti forráskódon.

Hogyan kezdjünk hát hozzá? Az egyik legjobb módszer, ha megfigyelünk hasonló dolgokat a *Quake*-ben és ahogy azokat kódolják. Azt szeretnénk, hogy a rakéták abba az irányba induljanak el, amerre éppen nézünk, azaz célzunk. Akkor most álljunk meg egy pillanatra és gondoljuk végig: pont ez történik mindig, amikor egy fegyvert elsütünk. Bármelyik fegyvert. A rakéta abba az irányba indul, amerre nézünk. Tehát akkor honnan tudja a program, hogy éppen merre nézünk, amikor megnyomjuk a tűzgombot?

A választ a fegyverekkel foglalkozó **g_weapon.c**-ben találjuk meg. Ebben megtaláljuk az általános **FireWeapon** függvényt, és valaki (talán maga Mr. Carmack) ki is emelte azokat a sorokat, amikre szükségünk van:

```
// set aiming directions
  AngleVectors (ent-
>client->ps.viewangles,
forward, right, up);
  CalcMuzzlePoint (ent,
forward, right, up, muzzle);
```

Kellékek

- A *Quake 3 Arena* forráskódja, amit megtalálhatsz a CD-mellékletünkön.
- Az *InstallLibs* program.
- Egy kereskedelmi példány a *Quake 3 Arena*-ból. Bízz bennünk, enélkül nem lesz olyan jó móka.

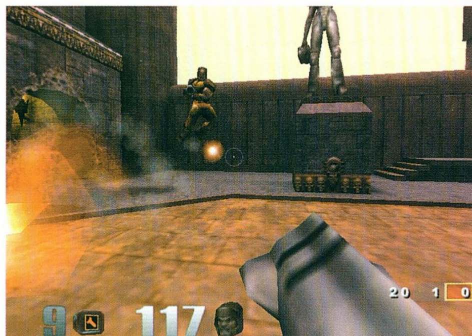
Az **AngleVectors** adja meg a játékos látószögét és megmondja, hogy merre van az előre, jobbra és fel. Nyilvánvaló, hogy az előre nekünk elég, ez lesz a **FireWeapon** adata, amerre a fegyverünket elsüti. A **Calc MuzzlePoint** adja meg a fegyver csövének helyét, azt a pontot, ahonnan a rakéta elindul.

A fenébe is, hát nem a *Quake*-ről beszélünk? Akkor miért nem lehet a rakétákat irányítani repülés közben?

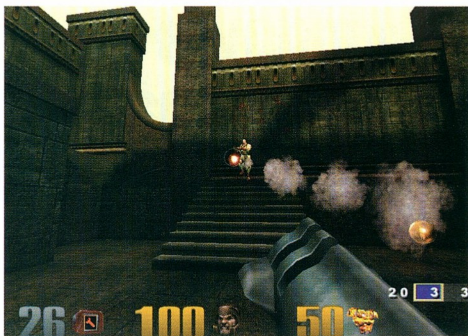
Mi azonban azt szeretnénk, hogy a rakétánk ne csak a lövés pillanatában, hanem később is előre haladjon. Ehhez egy kicsit jobban el kell mélyednünk a rakéták működésében. Kezdjük a **Weapon_Rocket Launcher_Fire** függvénnyel, amit a **Fire Weapon** meghív, ha az elsütött fegyver történetesen a rakétavető. Mit csinál ez? Nos, mindjárt kiderül, hogy nem túl sok mindent. Meghívja a **fire_rocket** függvényt és megadja neki a számunkra oly fontos irány és torkolat vektorokat. Aha.

Keressük meg a **g_missile.c** fájlban a **fire_rocket** függvényt, és láthatjuk, hogy ez az, ami a rakétánkat valójában létrehozza. A számunkra fontos sor majdnem a legalján található:

```
VectorScale(dir, 900,
bolt->s.pos.trDelta);
VectorCopy (start, bolt-
>r.currentOrigin);
```



Ugrálj csak, amerre akarsz. Az irányítható rakétánk biztosan hátba talál. Ha nem hiszel igazunkban, akkor gondolkozz még egy kicsit. Te majom.



Nézd csak az új, fehérebb füstöt. Valami történik, de nem tudod, hogy mi, igaz, Mr. Bot? Bob Dylan sem írt ilyen szép sorokat.

A **VectorScale** a rakétánknak 900-as sebességet és **dir** irányt ad. A **dir** az a paraméter, amit a **Weapon_RocketLauncher_Fire** függvény ad meg mint előre irányt, ez az a sor, ami a rakétát előre küldi. A **Vector Copy** biztosítja, hogy a rakéta a megfelelő helyről induljon el, ez pedig az, amit a **Weapon_RocketLauncher_Fire** megadott mint a fegyver torkolatának helye.

Sajnos ezt nem használhatjuk a rakéták irányításához, mert a **fire_rocket** függvényt csak akkor hívja meg a program, amikor egy rakéta elkészül. Az egyetlen, amit tehetünk, hogy megváltoztatjuk a rakétánk sebességét 900-ról 600-ra, így az nem repül olyan gyorsan és kezelhetőbb. Tegyük is meg.

Néhány képernyővel előrébb találjuk meg azt a függvényt, amire igazán szükségünk van. Ez pedig a **G_RunMissile**. Ahogyan a nevéből is kiderül, ezt a függvényt hívja meg a játék, amikor egy rakéta folyamatosan repül. Ha a saját sorainkat ide tesszük, akkor az másodpercenként kétszer-háromszor végrehajtódik. Ha a játékos megpróbálja irányítani a rakétát, akkor az előre irány megváltozik. Ehhez újra meg kell hívni az **AngleVectors** és a **Calc MuzzlePoint** függvényeket, így megváltozhat az irány. Mivel ezek különböző változókat adnak eredményül, nevezetesen a **forward** (előre), **right** (jobbra), **up** (fel) és **muzzle** (torkolat), ezért ezeket deklarálnunk kell a **G_RunMissile** függvény elején (egy sorral a { zárójel alatt):

```
vec3_t forward, right,
up, muzzle;
```

Ezután szúrjuk be a függvényeket, amik meghívják önmagukat, közvetlenül a **Vec torCopy (tr.endpos, ent->r.current Origin);** sor után.

```
    AngleVectors (ent-
>parent->client-
>ps.viewangles, forward,
right, up);
    CalcMuzzlePoint (ent-
>parent, forward, right,
up, muzzle);
```

Hurrá! Így már megint tudjuk, hogy a játékos fegyvere milyen irányba mutat. Ahhoz, hogy ebbe az irányba tereljük a rakétát, egyszerűen be kell írnunk a **VectorCopy** és a **VectorScale** függvényeket, ezek megmondják, hogy hol kell lennie és merre kell tartania a rakétának:

```
    VectorCopy(muzzle,
ent->s.pos.trBase);
    VectorScale(
forward,600, ent-
>s.pos.trDelta);
    SnapVector(ent-
>s.pos.trDelta);
```



Ezt szeretjük nézni, amint a rakétánk befordul a sarkon, hátba találja és felrobbantja az óvatlan ellenfeleket.

A **SnapVector** biztosítja, hogy a rakéta sebessége egész szám legyen, ami sávszélességet takarít meg nekünk a multiplayer játékoknál.

A forráskód lefordítása után van egy jó kis módosításunk, amivel tökéletesen irányíthatjuk a rakétánkat. De mi nem ezt akarjuk nektek adni. Szeretnénk egy sokkal jobbat is megmutatni. Mi lenne, ha a rakéták füstnyomait egy kicsit erősítenénk, hátha sokkal könnyebben tudnánk nyomon követni az útját és változtatni a pályáját?

Könnyű, de ezt a módszert multiplayer esetén a többi játékos is észrevenné, így egy kicsit módosítanunk kell a kliens program kódját is (azaz azt, amelyik csak a mi gépünkön fut). Nyisd meg a **cg_weapons.c** fájlt a **\source\cgame** mappában, és keresd meg ezt a sort a **CG_RocketTrail** függvényben:

```
    1, 1, 1, 0.33,
```

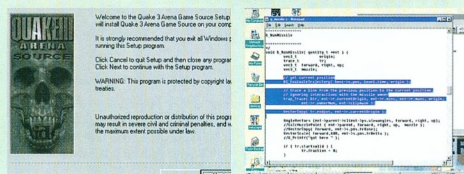
A **0.33** mondja meg a **CG_SmokePuff** függvénynek, hogy mennyire legyen átlátszatlan a kipöfögött füst. Ha ezt átírjuk **1**-re, akkor a fehérnél is fehérebb lesz.

Fordítsd le ezt is, a két **.qvm** fájlt másold be a játék **\TestMod\vm** könyvtárába, majd indítsd el a következő paranccsal: **Quake3 +set fs_game TestMod +set sv_pure 0**. Kész... De ezután elkezdhetünk gondolkodni, vajon van-e abban valami, amit a népek mondanak, éspedig, hogy az erőszakos játékok játszása és a valós életbeli viselkedés között van némi összefüggés. Aztán ha mindezt végiggondoltuk, táncra fel! Gyűjtsük a frageket! *PCF*

A jövő hónapban

Felbecsülhetetlen erejű, félelmetes szerzőnk belemeríti evezőjét a *Quake*-nek nevezett tóba. Meg kell várnod a következő számot, hogy kiderüljön, mit takar a titokzatos On-Line Editor. Van pár fantasztikus ötletünk.

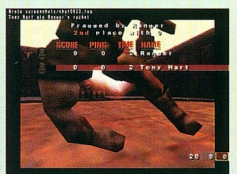
Fordítsd le a kódot



① **Először fel kell telepítenünk a *Quake 3* forráskódjának azt a részét, amit módosítani szeretnénk. Valamint szükségünk van néhány alap C könyvtárra, mivel a forráskódok hivatkoznak ezekre. Indítsuk el az *InstallLibs* programot.**

② **Az átírandó fájlok a \source folder \game vagy \cgame mappájában találhatók. Ha nincs jobb, akkor használhatod a Windows Notepadjét (Jegyzettömbjét) a szerkesztéshez, de ne felejtsd el elmenteni a változtatásokat.**

③ **Ha minden megvan a fordításhoz, nyissunk meg egy MS-DOS parancssort és indítsuk el a SetVars batch fájlt, amit azért írtunk, hogy az LCC tudja, hol keresse a szükséges könyvtárakat. Ezután indítsuk el a \game mappában a game és a \cgame mappában a cgame programokat, hogy lefordítsuk a kódot.**



④ **A Quake3 mappában megjelenik egy \baseq3\vm mappa. Itt találjuk a .qvm fájlokat, amiket lefordítottunk. Csináljunk egy \TestMod\vm mappát az aktuális Quake3 mappán belül és másoljuk ide a fájlokat. A próbához indítsuk el a játékot a következő paranccsal: Quake3 +set fs_game TestMod +set sv_pure 0.**

A Windows testreszabása

Unod már, hogy a Windows mindig ugyanolyan, akárhányszor telepíted fel? Szerintünk már épp itt az ideje, hogy egy kicsit átszabjuk a külsejét.

A TTÓL FÜGGŐEN, HOGY HONNAN NÉZzük, a Windowsnak van egy óriási előnye vagy éppen hátránya – mindig ugyanúgy néz ki. Függetlenül attól, hogy milyen számítógépen van, ugyanazt a képernyőt láthatjuk. Minden gépen ott van az Asztal, mindenki tudja, hogy a Start menü milyen és mostanára valószínűleg már mindenki baromira unja a Windows bejelentkező zenéjét is. Bárhová nézel, mindenhol ott a kék és szürke színösszeállítás, mint valami ólálkodó bűzfelhő.

Hát akkor miért nem teszünk valamit ellene? Nem muszáj elfogadni a Microsoft elképzelését az ízléses színösszeállításról, sőt arra sincs szükség, hogy minden bekapcsoláskor befogjuk a fülünket. Még a legalapvetőbb tudással is módosítani lehet a Windows külsejét és hangjait.

Kezdetnek változtassuk meg a Windows standard színösszeállítását. Nyisd meg a **Display Properties Control Panel**-t (Vezérlőpult/Képernyő tulajdonságok), majd válts át az **Appearance** (Megjelenés) fülre. Itt van egy **Scheme** (Sémák) leugró menü, amiben találhatunk néhány előre elkészített sémát, azaz megjelenítési színösszeállítást, ezzel alapszinten máris megváltoztathatjuk a Windowsunkat. Nem éppen briliáns megoldás, de jobb, mint a kék-szürke. Ehhez hasonlóan elbánhatunk a Windows hangjaival is, csak ebben az esetben a **Sound Control Panel** (Vezérlőpult/Hangok) használatával. Ha ez még nem lenne elég, akkor egy picit mehetünk tovább. Megváltoztathatjuk az asztalon lévő ikonok külalakját, akár a My Computer (Sajátgép) ikont is. Ha nem akarod valaki más ikonjait használni, akkor szükséged lesz egy olyan ikonszerkesztő programra, mint amilyen például az *IconForge* (**www.cursorarts.com**). Egy ilyen program segítségével bármiből létrehozhatunk ikonokat, még egy nagy méretű színes képből is.

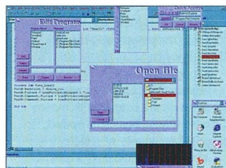


Nem annyira különleges, de egész üdítő lehet, ha megváltoztatjuk a Windows unalmas kék színét valami másra.

Vidámabb témák

Nem sokkal a Windows 95 megjelenése után a Microsoft kiadta a *Plus! Pack* csomagot. Állítólag ezzel némi extra értéket szerettek volna adni a rendszerhez, de ebből egyetlen dolog állta ki az idő próbáját, nevezetesen az újabb asztaltémák. A téma – vagy ha jobban tetszik, séma – nem más, mint különböző elemek gyűjteménye, amelyek kiválasztásával a Windows szemre és fülre is megváltozik. Az ilyen témákban mindent megtalálhatunk, új kurzorokat (még animáltakat is), ikonokat, tapétákat, színösszeállításokat és hangokat. A Windows 98 alapban tartalmazza az asztaltémákat, így külön nem kell érte fizetnünk. Aki még most is Windows 95-öt használ, vagy csak nem elégedett a Microsoft által nyújtott témákkal, az nézze meg A legjobb bütykölő programok című keretes írásunkat némi további információért.

Az *Internet Explorer 4*-gyel a Microsoft egy újabb lehetőséget vezetett be, nevezetesen az Active Desktopot. Eleinte mindenki extázisba jött tőle, mostanra viszont már majdnem mindenki elfelejtette az egészet, még maga a Microsoft is. Az ötlet jó lett volna, hiszen folyamatosan aktív internetes dolgokat jeleníthetnénk meg az Asztalunkon, csakhogy ehhez állandó internetkapcsolatra lenne szükség, ami alapjaiban ölte meg a dolgot. A Microsoftnál megtalálhatjuk még az Active Desktoppal foglalkozó weboldalakat, de mostanában már nem frissítik őket.



A Windows teljes kezelőfelületének lecserélése. Bővebb információkért látogasd meg a www3.mistral.co.uk/bentley/index.html **oldalt.**

A ***ShellON*** **egy fantasztikus segédprogram, válogathatunk a különböző Windowsok között. Letölthető a** home.freeuk.com/shellon/ **címről.**

Minden változik!

Az itt ismertetett eszközök segítségével megváltoztathatjuk a Windowst ilyen vagy olyan mértékben, de a külsejét, a viselkedését, azaz minden vonatkozását csak egyetlen úton módosíthatjuk, úgy, hogy lecseréljük az egész kezelőfelületet, a Windows Shellt.

A Windows egy csokor programot használ a Shell felépítésére, amik az Intéző, a Start menü és az Asztal működéséért felelnek. Ezek ugyanolyan programok, mint bármelyik másik, s némi technikai varázslással kicserélhetők olyanokra, amik hasonló feladatot látnak el.

Az egyik sajátságos shellhelyettesítő a *LiteStep*, ami a régebbi Unix alapú NeXTStep számítógépek kezelőfelületén alapul. Ennek feltelepítése után az unalmas Windows felületnek annyi. A Start menü helyett a *LiteStep* dokkrendszert használ a programok elindításához, amiben bármilyen ikonnal hivatkozhatunk a programjainkra, sőt a jobb gombra felugró menük is megmaradnak. Természetesen abszolút testre szabható és van benne egy csomó asztaltéma. Letölthető a **www.litestep.com** oldalról. Egy másik új keletű versenyző az *Outsider 99*, ami szintén teljes mértékben lecseréli a Windows felületét, azaz kidobja a kuk..., izé, az ablakon. Természetesen ebben is rengeteg témával találjuk szembe magunkat, köztük a legtöbb operációs rendszer, a legújabb filmek és TV-show-k megfelelőivel. Ezt a **www.chunkymunky.com/outsider99/** címen találjuk meg.

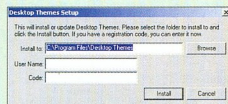


Rakd fel a ***LiteStep*****-et és felejtsd el a Microsoft unalmas kezelőfelületét.**

Vedd birtokba az Asztalod



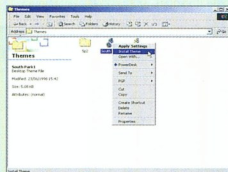
① Először is bizonyosodjunk meg arról, hogy a Desktop Themes (asztaltémák) támogatása fel van telepítve a gépünkre. Windows 95 esetében a ***Plus! Pack*** **része, a Windows 98-ban pedig már beépítve megtalálható. Még jobb, ha kihagyjuk az egészből a Microsoftot és letöltünk inkább egy példányt a Left Side Software** ***Desktop Themes*** **programjából. Nézd át a** www.lss.com.au/lss/windows/dt/themes.htm **oldalakat, majd kattints a** Download Now! **feliratra – az egész 138 kb, alig egy perc alatt lejön.**



② A ***Desktop Themes*** **nem a szokásos telepítőprogram formájában tölthető le, de így sem olyan nagy fáradság felküzdeni a gépünkre. Tömörítsd ki a** ***WinZip*** **vagy más tömörítőprogram segítségével valami átmeneti helyre. A telepítéshez egyszerűen bemásolhatod innen a** Program Files **mappába, de ha elindítod a telepítőjét, akkor az elvégzi ezt a munkát, létrehozza a szükséges mappákat és készít ikont a Start menübe.**



③ A ***Desktop Themes*****-ben nem találunk egyetlen asztaltémát sem, ezért ilyen kis méretű. Az interneten viszont annyi van, hogy még helyünk se lesz nekik. Kezdőknek a** www.themeworld.com **címet ajánljuk, betű szerint sorba rendezve találunk néhány ezer témát olyan kategóriákba csoportosítva, mint például számítógépek vagy scifi. Letöltés előtt meg is nézhetjük őket, de vigyázzunk, az ilyen témák általában elég nagy méretűek.**



④ Természetesen az asztaltémák is zippel tömörítve tölthetők le, valamilyen kitömörítő programmal tegyük a tartalmát egy átmeneti helyre. A C:\Windows\Temp **könyvtárat mindig használhatjuk ilyen célra. Kitömörítés után nyissuk meg a mappát, ahová tettük, s keressük meg a téma fájlt. Ha szeretnénk, hogy a** ***Desktop Themes*** **vagy a Windows használatba vegye, akkor a jobb gombbal kattintsunk a fájlra, majd a felugró menüből válasszuk ki az** Install Theme **pontot.**



A *Verona Desktop Enhancer* segítségével létrehozhatjuk a saját Windowsunkat. Ez is letölthető a www.vde.pair.com/description.html címről.

Nézőpont

Egy másik, az Active Desktopnál sokkal szimpatikusabb újítás, amit az *IE4*-gyel vezettek be, a webnézet (web view). Innentől kezdve nem kell ugyanabban az alap nézetben tallózni minden meghajtót. Egy mappa megnyitása után a **View** (Nézet) menüből válasszuk ki a **Customise This Folder** (Mappa beállításai) pontot. Egy jótanács: az olyan alapbeállításokat, mint például a háttér, nyugodtan piszkálhatjuk. Viszont a HTML-sablonokkal (HTML templates) ne babráljunk, hacsak nem vagyunk egészen biztosak abban, amit csinálunk. Ezeknél a sablonoknál ugyanis teljesen más szintaktikát használnak, mint amit egyébként a HTML-oldalaknál megismerhettünk, így igazából senki sem szokott ezzel bütykölni.

A fent ismertetett dolgok a Windowst csak az e világi szinten változtatják meg. Nehogy azt higgyétek, hogy ennyi az egész – a szükséges programokkal felvértezve abszolút mindent megváltoztathatunk, az ablakok alakját, átlátszóságát, még az indítási és kikapcsolási képet is. A kedvencünk a StarDock *WindowBlinds* programja, amit sajnos komolyabb technikai részletek megemlítése nélkül képtelenek vagyunk bemutatni, de azért érdemes megnézni (hasonlókat találhatsz Minden változik! című keretes írásunkban). Ez a shareware egészen hihetetlen külsőt képes kölcsönözni a Windowsnak, sőt van beépített asztaltéma támogatása is, amivel szintén könnyen megváltoztathatjuk. *PCF*

A legjobb bütykölő programok

WindowBlinds

Kb. 5000 Ft (20$), shareware
www.windowblinds.net
Ha anélkül szeretnéd megváltoztatni a Windows külsejét, hogy feláldozd a kényelmes munkát, akkor a *WindowBlinds* a neked való program. Emulálhatsz másik számítógépet vagy választhatsz valami gótikus témát, rajtad áll.



Ha nem akarsz a Windowsban turkálni, engedd szabadjára a *WindowBlinds*-t, elvégzi a munkát helyetted.

Desktop Themes

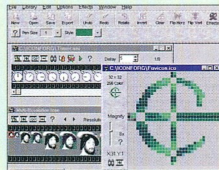
Shareware
www.lss.com.au/lss/windows/dt/themes.htm
Szeretnél játszadozni a Windows asztaltémákkal, de nincs meg a Microsoft *Plus! Pack* csomagja? Szerezd meg ezt, ezzel elkészítheted akár a sajátodat is.



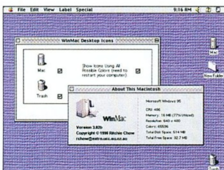
Kerülj közelebbi kapcsolatba a Windows asztaltémákkal, persze csak ha még nincs meg a *Plus! Pack*.

IconForge

Shareware
www.cursorarts.com
Ennek segítségével a testreszabás minimális szintjére juthatunk csak el anélkül, hogy nagyon mélyen belemásznánk a Windows lelkivilágába. Ezzel a programmal létrehozhatod a saját ikonjaidat és kurzoraidat.



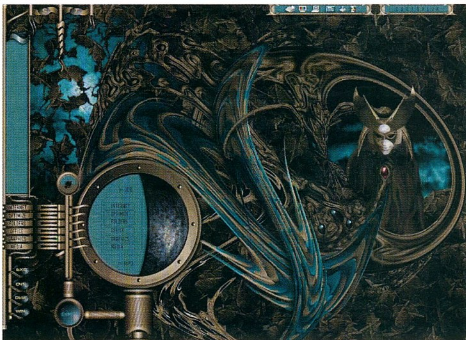
Az *IconForge* közreműködésével elkészítheted saját ikonjaidat, kurzoraidat és animációidat.



Ha a tiszta, rendes megjelenést szereted, akkor próbáld ki az Apple iMachez hasonló Asztalt a *WinMac* segítségével. www.tweakfiles.com/appearance

A jövő hónapban

Most, hogy már tudod, hogyan kell a Windowsnak olyan külsőt adni, amilyet csak szeretnél, itt az ideje, hogy a kezünket is bepiszkítsuk. A következő hónapban megnézzük, hogyan lehet egy kicsit kitakarítani a Windowst. Hogyan tudjuk eltüntetni a nemkívánatos programokat és a digitális szemetet.



A *Talisman* szintén radikálisan új megjelenést kölcsönöz a Windowsnak, szinte már felismerhetetlen. Töltsd le a www.lighttek.com/index.htm címről és alakítsd át a számítógépedet.

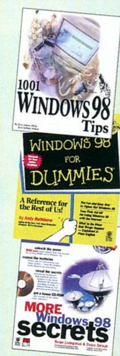


⑤ Ezt a képernyőt láthatod, amikor elindítod a *Desktop Themes*-t a Start menüből. A program előre megjeleníti minden feltelepített asztaltéma összes opcióját, ki is kapcsolhatjuk azt a részét, ami nem tetszik, amennyiben nem akarjuk az egészet, hanem mondjuk csak a hangokat és a tapétákat. Ha ez megvan, akkor kattints az Apply gombra és várj egy picit, amíg a Windows elkapja a fonalat.



⑥ Most már kiléphetsz a *Desktop Themes*-ből és ugyanúgy használhatod új, csillogó külsővel felvértezett gépedet, mint azelőtt. Az Asztalon a fontosabb ikonok még nem biztos, hogy megváltoznak. Nyomd meg a jobb gombot az Asztal egy üres területén és válaszd a Refresh (frissítés) menüpontot, vagy nyomd meg az [F5] billentyűt a képernyő frissítéséhez. Ha szeretnéd visszaállítani a Windows eredeti külsejét, akkor indítsd el újra a programot és válaszd a My Original Settings pontot. Hé, vigyázz, haver – visszatértél az ősdisághoz.

Többre vágysz?



A fenti könyvek és még sok más megvásárolható a www.swsbooks.hu címen!

1001 Windows 98 Tips (1001 Windows 98 trükk)
Kris Jamsa
13 009 Ft
Jamsa Press
ISBN 1884133614
Minden, amit a Windows 98-ról tudni érdemes, beleértve az Active Desktopot és egyéb testreszabási lehetőségeket.

Windows 98 for Dummies (Windows 98 csecsemőknek)
Andy Rathbone
5824 Ft
IDG Books
ISBN 0764502611
Egyszerűbb megközelítésű, de az Active Desktop és a testreszabás fejezetet érdemes megnézni.

More Windows 98 Secrets (Még több Windows 98 titok)
Brian Livingston, Davis Straub
10 192 Ft
IDG Books
ISBN 0764533606
Egy másik vaskos kötet, ami igyekszik minden Windowsdal kapcsolatos kérdést érinteni. Ebben is találunk olyan fejezeteket, amik a Windows külsejével és viselkedésével foglalkoznak.

A Word és a DTP

Mint azt nyilván mindenki tudja, a *Microsoft Word* nem csak levelek és dolgozatok megírására jó. Hogyan hozhatunk létre tetszetős oldalakat különböző betűtípusok, stílusok és grafikák felhasználásával? Lássuk!

ISTENEM, MILYEN EGYSZERŰ MINDENT ÚGY BEFEJEZ- ni a *Word*-ben, hogy egy sima levélnek nézzen ki, szöveges sorokkal tele. De ha elég időt fordítasz arra, hogy átgondold a dolgot, akkor rájössz, hogy úgy is készíthetsz oldalakat a *Word* segítségével, mintha az egy DTP (Desk-Top Publishing – Asztali Kiadványszerkesztő) program lenne. Gondolkozzunk másképp: nem feltétlenül kell sima A4-es oldalakat nyomtatnunk csak azért, mert A4-es nyomtatónk van. Minden lapra két oldalt nyomtatva máris A5-ös szórólapokat kapunk, amik egy-egy fél lapot foglalnak el. Nyomtathatsz ragasztós vagy átlátszó papírra is, aztán ezt egy másik lapra (mondjuk színesre) felragasztva máris szebb oldalt kapunk. Érdemes némi időt tölteni azzal, hogy egy toll és egy papír segítségével felskicceljük az általunk elképzelt oldalt, mielőtt elkezdenénk. Gondold végig, hogy hol szeretnél képeket, idézőjeleket használni, vagy a fontosabb szövegeket, mint mondjuk a parancsokat, érdemes-e keretbe foglalni, hogy szembetűnőbb legyen.

Van néhány módszer a szövegek és képek elhelyezésére. Ha kis dokumentumot készítesz, amiben csak néhány objektum van, akkor érdemes az egészet egy táblázatba szerkeszteni. Kapcsold ki a szegélyeket (border) és használj inkább cellákat (cell) a szövegek és képek elhelyezéséhez. Később a cellákat egyesítheted és átméretezheted a nagyobb pontosság érdekében. De nagyobb dokumentumok esetében ne így állj neki, hacsak nem vagy végtelenül türelmes, hiszen hosszú órákat vehet igénybe.

Csatlakozz az újságírók csapatához

Szeretnél újságszerű kinézetet? Akkor szedd a szöveget hasábokba, de vigyázz, ne legyen túl vékony vagy túl hosszú, esetleg nehezen olvasható. Ha hasábokat szeretnél az oldalon elhelyezni és azok alá valamilyen grafikai elemet, akkor az **Insert/Break/Continuous** (Beszúrás/Töréspont/Folyamatos) parancsot kell használnod, írd be folyamatosan a szöveget, majd a végére helyezz egy törést, hogy a következő szakasz hasábbeállításait meg tudd változtatni.

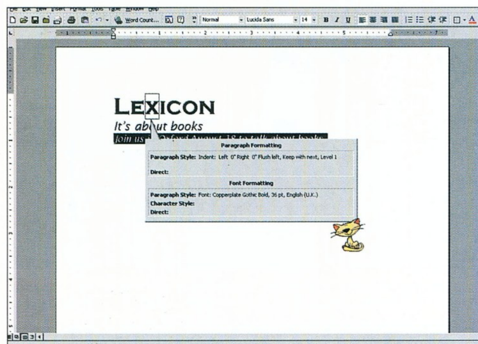
Ha az oldalra szeretnél képeket vagy egyéb szembetűnő elemeket tenni, mint amilyenek például a vonalzók, szövegdobozok, iniciálék vagy bekezdések, akkor először be kell írni a szöveget, utána elhelyezni az egyéb elemeket az oldalon, majd a szöveget ezek köré lehet folyatni, de indulhatunk üres oldallal is és dolgozhatunk folyamatosan (Click and Type). Az oldalon bárhol kétszer kattintva beszúrhatunk bármilyen elemet, ha úgy gondoljuk, hogy ott jól mutatna, nem kell a [Tab] vagy a [Return] gombot használnunk az egér megfelelő helyre juttatásához. Ennek engedélyezéséhez a **Tools/Option/Edit/Enable Click and Type** (Eszközök/Beállítások/Szerkesztés/Kattint és gépel engedélyezése) helyet kell kipipálnunk, valamint **Print layout** (oldalkép) nézetben kell lennünk. Ha a kurzort egy üres terület fölé mozgatva egyszer kattintunk, akkor megváltozik a kurzor, majd kétszer kattintva már dolgozhatunk is. Ennek segítségével a megfelelő formázást könnyen beállíthatjuk; ha az oldal közepére kattintunk, akkor középre igazított szöveget írhatunk be, ha jobb oldalra, akkor pedig jobbra igazított szöveget.

Fontos parancsok

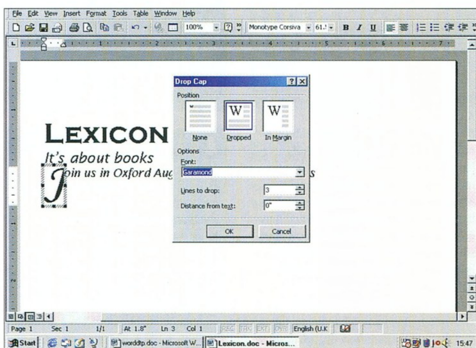
A képekkel és a szövegdobozokkal nehezebben dolgozhatunk a *Word*-ben, mint ahogy kellene, mivel néhány parancsot az **Insert** (Beszúrás) menüből kell kiválasztanunk, attól függően, hogy mit szeretnénk az oldalunkra illeszteni, ráadásul a szövegfolyatási beállítások is földtől elrugaszkodottak. Ha képet vagy szövegdobozt illesztünk

Takarás

A mikor a dokumentum már egy oldalnál nagyobb, akkor meg kell gondolni, hogy milyen sorok essenek át a következő oldalra és hogyan. Egyetlen sor a lap tetején vagy a lap alján nagyon magányosnak tűnik, néhány üres sor beszúrása pedig csak addig működik, amíg be nem fejezzük az egészet. Használjuk inkább a megfelelő beállításokat, azaz Format/Paragraph/Line and Page Breaks (Formátum/Bekezdés/Szövegbeosztás). Ha két egyedi bekezdést szeretnénk az oldalra helyezni, akkor válasszuk a Keep with next (Együtt a következővel) opciót, ha pedig szavakat szeretnénk egy sorban tartani, akkor a szavak között a [Ctrl]+[Shift]+[Space] segítségével nem tördelhető szóközöket hozhatunk létre. De óvatosan, ez nagyon nagy hézagot okozhat a következő sorban.

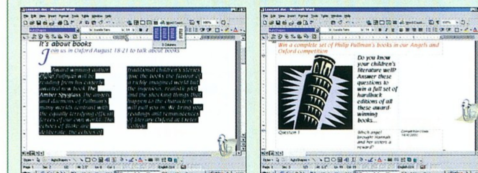


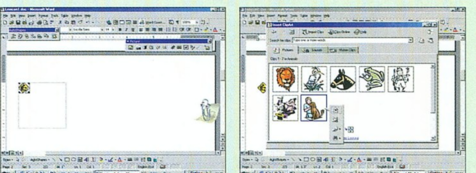
Szeretnéd megtudni, hogy milyen formázással sikerült ilyenné varázsolni ezt a szöveget? A [Shift] + [F1] gombok lenyomásával és az egérrel a szövegre kattintva a *Word* megmutatja, hogy milyen beállításokkal jött létre.



A bekezdések kezdetének kiemelésére használjunk iniciálékat. Ez egy nagyobb kezdőbetű, ami a margón helyezkedik el, vagy néhány sorral lejjebb lóg (Format/Drop Cap – Formátum/Iniciálé).

Mindent egybe





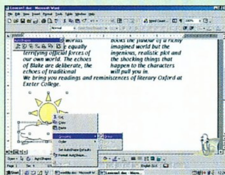
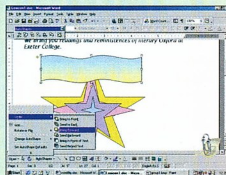
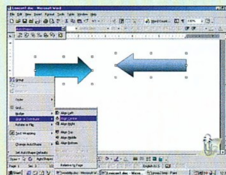
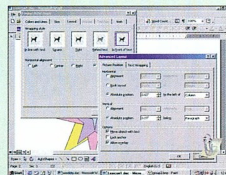
① **A hasábok takarosan felosztják az oldalunkat, kifejezetten professzionális külalakot kölcsönözve annak, de vigyázzunk, nehogy túl vékonyra csináljuk őket. A szöveg kijelölése után kattintsunk a Columns (Hasábok) gombra, válasszuk ki, hogy hány hasábot szeretnénk létrehozni. Ha esetleg ezt a gombot már kicserélted egy olyanra, amit gyakrabban használtál, akkor megtalálhatod a Format/Columns (Formátum/Hasábok) menüpont alatt. Oldalkép nézetre kell kapcsolnunk (Print layout), ha látni akarjuk, hogyan fog kinézni a dolog.**

② **Ha csak néhány objektummal kell dolgoznunk, akkor a táblázatok hasznosak lehetnek: Insert/Table (Beszúrás/Táblázat) parancs vagy a Táblázat ikon az eszköztáron. A cellák törölhetők vagy összevonhatók, ha nincs rájuk szükség, vagyis mindent oda lehet tenni, ahová csak szeretnénk. Jobb gomb a táblázaton, és a Borders and Shading (Szegély és mintázat) paranccsal eltüntethetjük a táblázat keretét, így azok nem nyomtatódnak ki.**

③ **Amikor egy képet illesztesz a dokumentumba, akkor a megfelelő grafikus szűrőnek is a gépünkön kell lennie. A *Word* beágyazza a képet a dokumentumba, úgyhogy figyeljünk a fájl méretére. Ha egy képet át szeretnénk méretezni, akkor azt a sarkánál fogva tegyük meg, így a kép arányai sem torzulnak. Ha nem tetszik az eredmény, akkor válasszuk az eszköztáron a Reset Picture (Kép helyreállítása) gombot, vagy a [Ctrl] billentyű lenyomása mellett kattintsunk duplán a képre.**

④ **A Clip Gallery (Képgaléria) tartalmaz képeket, videókat és hangokat is. Ha van olyan, amit sokszor használunk, akkor tegyük be a kedvencek közé. A Microsoft Office Update oldalakon (www.microsoft.com/officeupdate) is kereshetünk képeket. Ha egy .WMF metafájlt szeretnénk beilleszteni, akkor azt darabokban is megtehetjük a *Word* Ungroup (Szétválasztás) parancsával.**

Vonalhoz igazítás

① Ha ezeket az alakzatokat szeretnénk együtt tartani, akkor a [Shift] **segítségével válasszuk ki mindkettőt, majd a jobb gomb hatására megjelenő menüből a** Group **(Csoport) parancsot. Innentől kezdve a két alakzatot együtt mozgathatjuk, méretezhetjük, forgathatjuk. Ha viszont képeket szeretnénk csoportba rendezni, akkor a szövegtakarást bármire állíthatjuk, kivéve az** Inline with text **(Egy sorba a szöveggel) opciót.**

② Amikor egy objektumot egy másikra rajzolunk rá, akkor a *Word* **azt az eredeti fölé helyezi. Ha szeretnénk a sorrendet megváltoztatni, akkor a** Rajz **eszköztárból ki kell választani a** Draw/Order **(Rajz/Sorrend) parancsot. Így előtérbe vagy háttérbe helyezhetjük az objektumokat, vagy egy lépéssel előrébb, illetve hátrébb mozgathatjuk őket. Létrehozhatunk csoportokat is, de ehhez ismét be kell állítani a szövegtakarást.**

③ Az objektumok egérrel történő mozgatása sosem elég pontos, hacsak nincs valakinek nagyon biztos keze. Ennek segítésére egy vonalzót tehetünk a képernyőre, amivel az objektumokat könnyen igazíthatjuk az oldalaiknál fogva vízszintesen vagy függőlegesen. De szét is szórhatjuk őket az oldalon egyenlő arányban. Ezt az Align or Distribute **(Igazítás vagy elosztás) paranccsal tehetjük meg. Igen, a képek igazításához is be kell állítani a szövegtakarást.**

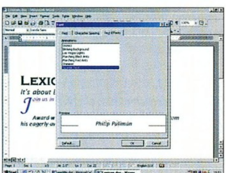
④ A szövegtakarás határozza meg, hogy egy objektum az oldalon hogyan helyezkedjen el. A szöveget tarthatjuk feszesen vagy lazán is az objektum körül, helyezhetjük egy objektum fölé vagy rögzíthetjük az oldal egy bizonyos pontjához. Jobb klikk az objektumon, majd a Format/Layout/Advanced **(Formátum/Elrendezés/Speciális) opciót választva a** Picture Position **(Kép helyzete) fülön állíthatjuk ezeket. Ha egyszer már megtaláltuk a beállításokat, könnyű dolgunk lesz.**

a dokumentumba, akkor a *Word* azt egy külön rétegre (layer) helyezi és lebegteti az egész fölött – egészen addig, amíg el nem kezdjük mozgatni és a *Word* be nem illeszti a szöveg közé. Jobb, ha a sortördelést magunk beállítjuk, mielőtt még teljesen összezavarodnánk és egy igazi DTP programot vennénk.

Az objektumon jobb gombbal kattintva a **Format** (Formátum) parancs **Layout** (Elrendezés) füle alatt találjuk az összes nekünk fontos parancsot, amiket általában az **Advanced** (Speciális) gomb mögé rejtenek. Eldönteni, hogy a szövegdoboz ugyanazon a helyen maradjon, vagy a szöveggel együtt mozogjon, nem annyira speciális, inkább válasszuk a **Text Box** (Szövegdoboz) fület, konvertáljuk keretté (frame), aminek egyszerűbb opciói vannak. Ha gyakran használsz kereteket, akkor érdemes az **Insert Frame** (Keret beszúrása) parancsot kitenni az eszköztár ikonjai közé. Ezt megtehetjük a **Tools/Customise/ Commands** (Eszközök/Testreszabás/Parancsok) menüpont alatt (az Insert, azaz beszúrás csoportban találjuk meg, bár a *Word 2000* Office Assistantje magától felajánlja az elhelyezését az eszköztáron, ha sokszor használjuk).

Stílusos típusok

Ha az oldal elrendezése a csontváz, akkor a betűtípusok és stílusok a smink az arcon, nyilván mindenki azt szeretné, hogy ne legyen túl rikító és díszes, hanem egyszerűen szép. A vastag és kurzív betűtípusok használata a legegyszerűbb módja a szöveg kiemelésének. Az aláhúzás már nem olyan szép (valójában úgy néz ki, mintha a nagyapád írógépével dolgoznál, úgyhogy inkább ne használd). Az olyanok, mint az áthúzott szöveg vagy kezdőbetűk kiemelése jól néz ki, de ne használjuk sokszor. A betűtípusokkal is óvatosan kell bánni – a kevesebb jobb, ahogy mondani szokták. A mókás fontokat, amik a leugró menüben jól néznek ki, előbb érdemes kipróbálni és jobb, ha nem használjuk őket mindenhol, mert úgy könnyen olvashatatlanná válik a szöveg. Tartsuk meg ezeket a címeknek és válasszunk inkább valami érdekes típust, ami könnyen olvasható, mint amilyen a Perpetua. Ötnél több betűkészlet használata egy cirkuszi plakáton még elmegy, de egy normális dokumentumban már nem, úgyhogy ne is tegyük. Ha olyan készletet választunk, mint amilyen az Arial is, akkor használhatjuk a különböző fajtáit a különböző szövegrészek kiemeléséhez. Például az Arial Roundedet a szövegtörzshöz, az Arial Blacket a címekhez és az Arial Narrow-t minden egyébhez, így inkább érdekes, mint gusztustalan oldalt hozhatunk létre. Ha egyszer megtaláltad a neked tetsző betűtípust, akkor minden olyan részre alkalmazd, ahol szeretnéd. Az ecset ikon, amit a Beillesztés parancsikon mellett találunk, a **Format Painter** (Formátum másolása), amivel a kiválasztott szövegrész formátumát bárhová másolhatjuk. Ha több hely formátumát szeretnénk átmásolni, akkor az ikonra kétszer kattintva benyomódva marad. De beállíthatunk magunknak egy stílust is a **Format/Style** (Formátum/Stílus) parancs segítségével. A karakter stílusok jók néhány szó beállításához (például, ha egy meghívón szeretnénk a neveket kiemelni), a bekezdés stílusok egy egész bekezdésre vonatkoznak, beleértve a végén található bekezdésjelet is. Azt is beállíthatjuk, hogy a következő sor hogyan nézzen ki, így az össze-vissza címsorok rendezett és stílusos szöveggé állnak össze. *PCF*



Egy kis animációval igazán feltűnő szöveget hozhatunk létre, csak vigyázzunk, nehogy túlzásba essünk.

Kedvenc betűtípusok

Amikor egy betűtípust szeretnél kiválasztani, akkor hasznos lehet a példa megjelenítése, ahol látszik, hogy milyen is az valójában. De ha már megvan, hogy melyiket szeretnénk használni, akkor a megjelenő minták csak lelassítják a *Word*-öt. Kicsit felgyorsíthatjuk, ha a Tools/Customise/Options menüpontban nem jelöljük be a List fontnames in their font opciót (Eszközök/Testreszabás/Beállítások/Betűtípusok listája a saját képükkel). A gyakran használt betűtípusok megjelenése a leugró menü felső részében kifejezetten praktikus, de ha a betűtípusokat a kezdőbetűjük begépelésével szeretnénk lapozni, akkor előbb ki kell másznunk ebből a felső szakaszból.

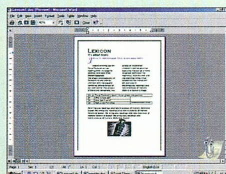


Praktikus, ha a fontok listájában egyből látjuk a betűtípusok képét, csak egy kicsit lelassítja a dolgokat.

A jövő hónapban

Vajon ezek a papír alapú dolgok még nem mentek ki a divatból? Utánajárunk annak, hogy hogyan lehet a *Microsoft Word* segítségével weboldalakat készíteni.



⑤ Ha nincs semmilyen jó képed, akkor miért nem próbálsz valami színes alakzatot használni? Nem kell feltétlenül krumplinyomdának kinéznie, kiválaszthatunk valami szép színt vagy effektet, hogy érdekesebbé tegyük. A Drawing **(Rajz) eszköztáron a** Fill colour-ra **(Kitöltő szín) kattintva kiválasztjuk** More Colours **(További színek) vagy** Fill Effects **(Kitöltési effektusok) opciót. Ha az alakzatban még nincs szöveg, akkor a jobb gombbal előhívhatjuk az** Add Text **(Szöveg hozzáadása) parancsot.**

⑥ A WordArt segítségével könnyen és gyorsan készíthetünk szebb szövegeket. Az Insert/ Picture/WordArt **(Beszúrás/Kép/WordArt) menüpont után válasszuk ki a megjelenő ablakból a nekünk tetsző stílust. Ezután be kell írni a szöveget, amit a** *Word* **beilleszt a kiválasztott keretbe. Forgathatjuk, megnyújthatjuk a szöveget, megváltoztathatjuk a színeket vagy egy képpel is kitölthetjük, ha akkora művésznek képzeljük magunkat.**

⑦ Amikor a *Word*-**ben alakzatot rajzolunk, akkor az automatikusan egy vékony fekete körvonallal jelenik meg. Ennek a körvonalnak megváltoztathatjuk a színét, a vastagságát és a stílusát is. Adhatunk keretet szövegnek vagy képnek is a** Borders and Shading **(Szegély és mintázat) paranccsal. Ha az egész lapnak szeretnél keretet adni, akkor a** Format/Borders and Shading/Page Border **(Formátum/Szegély és mintázat/Oldalszegély) menüpontban teheted meg.**

⑧ Ha befejezted a dokumentumot, akkor változtasd meg a nagyítást vagy kapcsolj nyomtatási nézetbe (File/Print preview **– Fájl/Nyomtatási kép), hogy megnézhesd az egész oldalt egyben. Itt még lehet változtatni, áthelyezhetünk dolgokat, hozzáadhatunk vagy éppen eltüntethetünk elemeket, helyezhetünk még rá vízszintes vonalzót vagy akármi mást. Ez már csak tőled függ.**

Minden hibátla-nul megvan

Ahogy a nyomtatványok kitöltésének ősi és misztikus művészete digitálissá változott, a weboldalainkat látogatók élete is (és a miénk is) könnyebbedik. A további részleteket pedig szakértőnk tölti ki helyettünk.

A WEB FEJLŐDÉSÉVEL EGYRE TÖBB interaktív elem jelenik meg, egyre gyakrabban szeretnénk arra kérni a látogatóinkat, hogy HTML nyomtatványokat töltsenek ki. Sajnos a beírt adatok igazságának, helyességének ellenőrzésére a HTML-ben nincs lehetőség.

Ebben a hónapban három különböző módját is megvizsgáljuk az adatok ellenőrzésének. A legegyszerűbbel kezdjük, azaz a kötelezően kitöltendő mezők ellenőrzésével. Képzeljük el, hogy nekünk is van egy hasonló HTML kérdőívünk, mint az itt következő. Ez egy egyszerű dolog, két dobozzal, az egyikbe a nevet, a másikba az életkort kell beírni, illetve van egy Submit (Elküld) gomb a végén.

```
<FORM ACTION="mycgi"
NAME="myform">
Your Name: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myname"><BR>
Your Age: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myage"><BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT">
</FORM>
```

Most tegyük a név mezőt kötelező jellegűvé, így a felhasználónak muszáj beírnia valamit ebbe a mezőbe, mielőtt el tudná küldeni a nyomtatványt. Ahogy az áruházi tolvajokat is csak távozásukkor kell ellenőrizni, így a kérdőívet is csak az elküldés előtt kell megvizsgálnunk. Az első feladat, hogy az elküld gombot kicseréljük egy hétköznapi gombra, ezt az **<INPUT TYPE="BUTTON">** utasítással érjük el. Azért nincs szükségünk elküldés gombra, mert ezt a funkciót a JavaScript látja el. Így sokkal nagyobb szabadságunk lesz.

Az elküld gomb megnyomása után el kell indítanunk egy JavaScriptet. Ehhez egy onClick eseményt kell a gombhoz rendelni, ami a gomb megnyomásakor elindítja a scriptünket (ezt már régebben gyakoroltuk).

```
<INPUT TYPE="BUTTON"
VALUE="Submit Me"
onClick="myFunction();">
```

Most már áttérhetünk a JavaScriptre. Az oldalon valahol készítenünk kell egy myFunction függvényt. Ez érvényesíti a kérdőívet és csak akkor küldi el, ha megfelel néhány, általunk felállított feltételnek. Ez így néz ki:

```
<SCRIPT>
function myFunction(){
if (document.myform.
myname.value == ""){
alert("You must enter
a name");
return;
}
document.myform.
submit();
}
</SCRIPT>
```

Azzal kezdi, hogy ellenőrzi, van-e értéke a mezőnek (azaz üres-e), az ürességet az idézőjel jelképezi, amik között nincs semmi. Ha ez az eset áll fenn, akkor megjelenít egy figyelmeztető üzenetet és kilép a függvényből (return). Ha a mező nem üres, akkor elküldi a kérdőívet nekünk.

A következő lépésben határozzunk meg egy kritériumot az életkor mezőhöz. Ebben az esetben nem csak azt vizsgáljuk, hogy üres-e a mező, hanem azt is, hogy a beírt szám ésszerű határokon belül helyezkedik-e el. Az ezt megvalósító JavaScript így épül fel:

```
var age =
parseInt(document.myform.m
yage.value);
if (isNaN(age) || age < 10
|| age > 110){
alert("Not a valid
age");
return;
}
```

A legtöbb programozási nyelvvel ellentétben a JavaScript nem ismeri a számmező fogalmát. Ezért a scriptnek három dolgot kell vizsgálnia. Először megnézi, hogy a beírt érték szám-e (isNaN). Ez kizárja a szöveges vagy üres mezőt. Ezután ellenőrzi, hogy a beírt érték ésszerű határok közé esik-e. Érdemes megjegyezni, hogy a JavaScriptben a 'vagy' kapcsolatot dupla csővel, azaz || karakterrel jelölhetjük.

Adjunk még a kérdőívhez egy előugró menüt. Hasznos lehet, ha egy ilyen menüben először beállítunk egy értéket, ami a kérdés mivoltát tisztázza – például Select a Country (Válasszon országot). Természetesen abban is biztosnak kell lennünk, hogy a felhasználó érvényes értéket választ ki. Vegyük a következő előugró menüt:

```
<SELECT NAME="mypopup">
<OPTION SELECTED
VALUE="title">Select
Gender</OPTION>
<OPTION
VALUE="male">Male</OPTION>
<OPTION
VALUE="female">Female</
OPTION>
</SELECT>
```

Most már csak egy extra kritériumot kell a függvényünkhöz adni. Ez ellenőrzi, hogy nem az első sort választja-e ki a felhasználó – más szavakkal, hogy tudatosan választ-e az ember. Az első sorban ugyanis a menü funkcióját adtuk meg (ország választás). Scriptre fordítva:

```
If
(document.myform.mypopup.s
electedIndex == 0){
alert("You must select a
gender");
return;
}
```

A selectedIndex változó megmondja, hogy melyik menüelemet választották ki. A számolás nulláról indul, vagyis a második elem kiválasztása esetén az érték 1 lesz. Ha ellenőrizzük, hogy a felhasználó ne választhasson 0-át, akkor ezzel biztosítjuk, hogy ne választhassák ki az első sort. Egyszerű, nem? *PCF*

Back Forward Reload Home Search Netscape Print Security Stop
Bookmarks Location: ssword2=&firstname=&surname=&email=&country=&isdetails=1&isprivate=1&f_pi=1&nextpage=
NOTE: If you wish to provide address and other information, please complete this form and then refer to 'Personal Profile' on the following page. **The username and password fields are CASE SENSITIVE. All fields are required.**
ERROR: You must enter the following fields: username password country password2 email firstname surname.
Username Password Password (retype)
First Name:
Surname:
E-mail address:
Country of residence: -- Choose One --
iii Alerts
Uncheck this box if you do not want to receive our regular investment newsletter detailing top performing funds, financial trends and new financial products.

Ha weboldaladon kérdőívet szeretnél használni, akkor ellenőrizned kell, hogy kitöltsék a kötelező mezőket és hogy értékelhető adatokat adjanak meg.

A teljes script

```
<BODY>
<FORM ACTION="mycgi"
NAME="myform">
Your Name: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myname"><BR>
Your Age: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myage"><BR>
<SELECT NAME="mypopup">
<OPTION SELECTED
VALUE="title">Select
Gender</OPTION>
<OPTION
VALUE="male">Male</OPTION
>
<OPTION
VALUE="female">Female</
OPTION>
</SELECT><BR>
<INPUT TYPE="BUTTON"
VALUE="Submit Me"
onClick="myFunction();">
</FORM>

<SCRIPT>
function myFunction(){
  if
(document.myform.myname.
value == ""){
        alert("You must
enter a name");
        return;
  }

var age =
parseInt(document.myform.
myage.value);
if (isNaN(age) || age <
10 || age > 110){
  alert("Not a valid
age");
   return;
}

if
(document.myform.mypopup.
selectedIndex == 0){
   alert("You must select
a gender");
   return;
}

   document.myform.
submit();
}
</SCRIPT>
</BODY>
```

A jövő hónapban

A következő számban folytatjuk a kérdőívek körüli vizsgálódást, megnézünk néhány további érvényesítési módszert és kérdőív manipulálási technikát.

Cserélj bannert másokkal

Hirdesd magad ingyenes bannercserék segítségével és növeld meg az oldalaid forgalmát. Tanácsainkat megtartva özönleni fognak az ajtód elé a látogatók.

Banneres hirdetések. Mindenhol találkozhatunk velük az interneten, szinte minden oldal tetején megtaláljuk őket, egy kis figyelemért kiabálva. Megpróbálhatjuk figyelmen kívül hagyni, de azt mindenképpen érdemes tudni, hogy a webes dolgok jó részét a háttérben ezek a bannerek motiválják, hiszen hirdetési bevételt hoznak az oldalaknak, így lehetővé téve, hogy egyáltalán megéljenek, fennmaradjanak. Ezt a múltkor is tisztáztuk, de azért ártani nem árt. Sajnos a banner szó magyar megfelelője nem alakult még ki, lehet hogy nem is fog. Elég nehéz magyarra fordítani, nem érdemes próbálkozni vele. Maga a szó címfeliratot, zászlót, transzparenst jelent. Az internetes fogalom pedig azt a hirdetési formát takarja, amit szinte minden oldalon megtalálunk; egy meghatározott (bár nem szabványos) méretű grafikus elem, ami a figyelemfelkeltés érdekében mozog, ugrál, változik.

Egy olyan internetes óriás, mint mondjuk a Yahoo! oldalán elhelyezni egy ilyen hirdetést, már majdnem elég a forgalmunk biztosításához, de egyáltalán nem olcsó mulatság. Van azonban egy olyan módszer, amivel egyetlen fillér nélkül hirdethetjük a weboldalunkat, ez pedig a bannercserélés (banner exchange).

Rációaktivitás

Elég sok cég foglalkozik bannercserével, de mindegyik ugyanazt a filozófiát követi – amennyiben te a saját oldaladon hajlandó vagy mások banneres hirdetését megjelentetni, akkor ők is a tiédet. A dolog furfangja az arányokban rejlik, ez azt jelenti, hogy általában az egyszerű halandónak kétszer annyi időre kell kitennie a másik cég vagy személy hirdetését, mint amennyi ideig az övé megjelenik valahol máshol. Ez rendszerről rendszerre változik és találhatunk sok olyat, ahol hosszú ideig tök ingyen felteszik a mi bannerünket. A vége az, hogy minél több látogatót nyersz ilyen úton és minél több idegen bannert megjelentetsz, annál többször jelenhet meg a tiéd is.

Hirdetésszervezés

Ha valaha is használtad már az internetet, akkor tudod, hogy milyen könnyű a banneres hirdetéseket figyelmen kívül hagyni – ott vannak szinte minden oldalon, könnyen átsiklik rajtuk az ember, hogy megtalálja azokat az információkat, amiket keres. Tehát biztosra kell menni, olyan bannert kell csinálni, ami odavonzza az emberek tekintetét és hirdeti az oldalunkat. Az animációkkal és hasonlókkal azonban bánjunk óvatosan, mivel a legtöbb banneres hirdetési rendszer maximum 10k-s méretet hajlandó fogadni.

Ha valaki nem érez művészi hajlamokat magában, akkor nézze meg azokat az oldalakat, ahol ingyen készítenek bannereket. Bár rövid idő alatt meg lehet ismerkedni az olyan gif-animáló programokkal, mint például a *WebPainter* (testvérlapunk oldaláról ingyenesen letölthető – **www.netmag.co.uk/software/fullproducts/webpainter/**), így könnyen készíthetjük el a nekünk tetsző bannereket.

Töltsetek el egy kis időt az interneten, nézzétek meg a többi bannert, hogy a sajátotokról alkothassatok némi elképzelést. Ezután már csak fel kell tölteni az egyik banneres csererendszerbe, és már osztja is az igét szerte az interneten, hirdetve az oldaladat. *PCF*

Kellékek

- Internet-hozzáférés, amihez jár egy kevés tárhely is.
- Webtervező program, mint amilyen a *FrontPage Express* vagy a *Composer*.
- FTP program (például a *CuteFTP*) a weboldalak feltöltéséhez.
- Egy látogatás a UK Banners oldalaira, hogy bejelentkezz a rendszerükbe.

Nem tudod, hogyan készítsd el a saját banneres hirdetésed? A *Web Animator* (www.webanimator.com) segítségével online elkészítheted őket, méghozzá ingyen.

A bannerekhez van pár hasznos effekt, amit a Media Builder oldalon találunk (http://mediabuilder.com/abm.html). Természetesen ez is ingyenes.

Egyéb lehetőségek

Free Index
www.freeindex.com/banner/
A föld különböző pontjain megtalálható banner csererendszerek hatalmas listája. Itt biztos megtalálod a neked megfelelőt.

Impressionz
www.impressionz.co.uk/
Kizárólag Nagy-Britanniában működő rendszer. Könnyen használható, de sajnos nem Magyarországon.

LinkExchange Banner Network
www.bcentral.com
Minden banner csereprogram öregapja, és ez csak az egyik hasznos szolgáltatás, amit a Microsoft remek Bcentral portálja kínál.

A jövő hónapban

A keresőkbe történő regisztrálás egy kissé idegtépő mutatvány. A következő hónapban bemutatunk néhány tippet, amivel a keresők találati listájának kerülhetsz könnyen a tetejére, anélkül hogy kitépnéd a hajad. Így növelheted tovább az oldalaid látogatottságát.

Jelentkezz te is

1. Repülj végig a UK Banners oldalain (www.ukbanners.com) és olvasd el az első oldalon található szöveget a működéséről. Majd kattints a lap alján a Create Account (Elérés létrehozása) gombra.

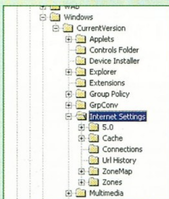
2. Írd be az adataidat és adj meg egy jelszót. Jól gondold végig, hogy melyik kategóriát választod ki: ha olyat sikerül eltalálni, amiben a tiédhez hasonló oldalak vannak, akkor a későbbiekben még több látogatót üdvözölhetsz.

3. Miután az adataidat elfogadta a UK Banners, küldenek egy alap bannert. Érdemesebb azonban valamelyik ingyenes bannerkészítő programot használni, ezekkel könnyen készíthetsz érdekesebb bannereket.

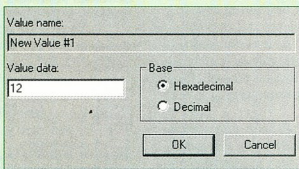
4. E-mailben küldik el azt a kódot, amit a saját oldaladba kell beilleszteni, és már kezdődhet is a pontgyűjtés. Csak másold be a kódot a saját oldalad sorai közé, és már kész is. Egyszerű.

Az Internet Explorer tuningolása

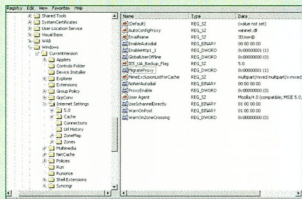
Mielőtt kipróbálnád ezt a módszert, készíts egy biztonsági mentést a regisztrációs adatbázisodról, hogy ha esetleg semmi sem sikerülne (sikerülni fog, de biztos, ami biztos), vissza tudd állítani az eredeti állapotokat. Ez a kis hackelés tényleg növeli a böngésződ teljesítményét. A weboldalak az eredeti betöltődési idejük töredéke alatt jönnek be. Az analóg illetve digitális ISDN vonalak használói biztosan észre fogják venni a különbséget, de az ADSL vagy kábeles kapcsolattal rendelkezők is „elszenvednek" egy kis gyorsulást. Viszont így a szerverek sávszélességét lefogjuk mások elől, de ha ez minket nem zavar különösebben, akkor nyugodtan vágjunk csak bele. Hogyan működik? Egyszerűen. Az *Internet Explorer 4* és *5* úgy lett elkészítve, hogy a Hypertext Protocol 1.1-et támogassa. Ez azt jelenti, hogy a webszerverekről egyszerre maximum két adatfolyamot üzemeltethet. A dolog lényege, hogy ezt a számot megnöveljük, így a webszerverekkel ennél több kapcsolatot is létrehozhatunk egy időben, vagyis az oldalak sokkal gyorsabban töltődnek le a gépünkre.



(1) **Ennek a kis varázslatnak az elkövetésére a RegEdit nevű segédprogramot fogjuk használni. Ez a Windows minden verziójában megtalálható – elindíthatjuk a** Start **menü** Run **(Futtatás) pontja alól, ha beírjuk, hogy** regedit. **Rengeteg cuccot találunk a regisztrációs adatbázisban, de nekünk csak a következő sort kell megnyitnunk:** HKEY_CURRENT_USER>Software>Microsoft>Windows>CurrentVersion>Internet Settings.



(2) **A jobb oldali ablakban lévő felsorolásban keresd meg a** MaxConnectionsPerServer, **illetve a** MaxConnectionsPer1_0Server **sorokat. Majd kattints a jobb gombbal az elsőre (Max ConnectionsPerServer), válaszd a** Modify **(Módosítás) parancsot, majd írj be 6-ot decimális értékként. Ugyanezt kell megcsinálni a második sorban is, csak ott 8-cal. Zárd be a RegEditet és már meg is tetted a szükséges beállításokat. Ha ezek a sorok nincsenek a megfelelő helyen, manuálisan be kell őket írni.**



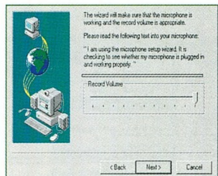
(3) **A sorok manuális beírásához a jobb oldali ablak üres részén meg kell nyomni a jobb gombot, feltéve, hogy ott az Internet Settings, azaz internet beállítások láthatók. A megjelenő menüből a** New/DWORD value **(Új/DWORD érték) pontot kell kiválasztani. Írd be a** MaxConnectionsPerServer **nevet, majd ismételd meg ugyanezt a** MaxConnectionsPer1_0Server**-rel is. Ezután módosítsd az értékeiket a kettes pontban leírtak szerint. Lépj ki a RegEditből és már kész is. Nincs szükség újraindításra.**

Vegyél részt online találkozón

A *NetMeeting* használatával online is találkozhatsz a barátaiddal.

Legtöbbünk a hétvégén korlátlanul internetezik – nem lenne jó, ha ilyenkor találkozhatnánk a távolban élő rokonainkkal vagy barátainkkal? Te is nagy hasznát veheted a dolognak, folyamatosan szomorú panaszokkal bombázhatod távol lévő családodat, miközben az exbarátnőd fotóját bámulod.

Amire ehhez szükséged lehet, az csupán a *NetMeeting* program (természetesen a vonal mindkét végén). Ez a Windows 98, NT4 vagy 2000 rendszerhez ingyen jár, de letölthető a Microsoft weboldaláról is (**www.microsoft.com**). Indítsd el a programot, majd kövesd a képernyőn megjelenő egyszerű konfigurációs kérdéseket. Ezután már valós időben beszélgethetsz, cserélhetsz vagy megoszthatsz fájlokat.



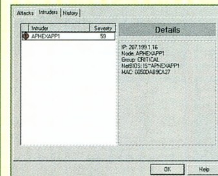
(1) **A** ***NetMeeting*** **elindításakor a program felszólít bennünket hangkártyánk és mikrofonunk beállítására. Kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat, kalibráljuk az eszközeinket, hogy rendesen halljon minket a partnerünk. Ha mindez megvan, akkor gondold végig, miről is akarsz társalogni. Mondjuk a kenyér áráról vagy bármi másról.**

(2) **Ha mindent beállítottunk, keressük meg a címtárban a barátunkat vagy írjuk be az IP-címét (már régebben megmutattuk, ezt hogyan kell). Aztán hallgasd élvezettel a híreket. Majd vissza az eredeti témához. Feltéve, hogy annak egyáltalán van értelme.**

Ne hagyd magad scriptekkel becsapni

Tudd meg, ki szeretné meghackelni a rendszered, és állítsd meg.

Tudtad, hogy ha a Windowst használod és az interneten böngészel, akkor majd' minden percben próbára teszi valaki a gépedet, gyenge pontok után kutatva? Ha állandó internetkapcsolatod van, elsődleges célponttá lépsz elő – a scriptekkel játszadozó hackerek kifejezetten szeretik a kábeles kapcsolatokat, mivel azt meghackelve FTP-szervert vagy más egyebet üzemeltetnek a tudtunk nélkül. Ezt nagyon könnyen meggátolhatjuk, és csapdába csalhatjuk az olyan ostobákat, akik szeretnének a gépünkbe behatolni. Aláváló csibészek, azt hihetjük, hogy más dolguk sincs, mint hogy a gépünkkel babráljanak. Itt a nyár, süt a nap, miért nem mennek mondjuk sétálni vagy csinálnak valami mást? Pikinezhetnének pl. a folyóparton.



(1) **Szereld fel magad a szükséges eszközökkel – a két legjobb közülük a** ***Jammer*** (www.agnitum.com/download/), **illetve a** ***BlackICE*** (www.networkice.com). **Ezekkel összezagyválhatjuk azokat a portokat, amiket a hackerek általában támadnak (a** ***BlackICE*** **esetében), és elrejthetjük a rosszindulatú scriptek elől. Még fontosabb, hogy ezek a segédprogramok képesek kilistázni nekünk azokat, akik meg akarnak támadni minket.**



(2) **Érdemes észben tartani, hogy nem minden ki hacker, aki megpingeli a gépünket, s nem feltétlenül akarja ellopni féltve őrzött titkainkat – de azért elég sok van belőlük odakint. Ha a** ***Black ICE*** **komoly választ ad, akkor próbáld meg a megadott IP-címet nyomon követni, hátha a másik oldalon lévő idióta elfelejtette elrejteni a nyomait.**

GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA színes kijelző (800x600)
- AMD® K6-2 processzor, 500MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- NiMH SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

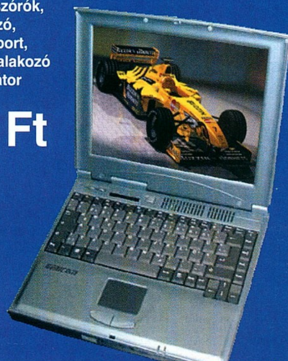
249.900 Ft

- Li-Ion SMART akkumulátor

259.900 Ft

GERICOM Hydro-Speed 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- AMD® K6-2 processzor, 500MHz
- 512kB cache
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor



399.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Celeron processzor, 533MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 8.1 GB UDMA HDD
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

489.900 Ft

- Intel Pentium III processzor, 600MHz

549.900 Ft



GERICOM Millennium II

- 15.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Pentium III processzor, 700MHz
- 256 MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 18 GB UDMA HDD
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor

799.900 Ft



MaXimális teljesítmény

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Az igazi bölcsek saját bevallásuk szerint bolondok, csak a bolond tartja magát bölcsnek. Valaki legalábbis ezt mondta...

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

Nagy általánosságban igaz, hogy egyre kevesebbet játszom first-person lövöldözős játékokkal – ilyen előrehaladott korban a reflexek lassan hanyatlásnak indulnak, aztán az ember szeme sem a régi már, minek következtében gumikacsaként mészárolnának le mondjuk *Quake 3 Arena*-ban. Maradok inkább a kaland- és szerepjátékoknál, esetleg egy-egy jobban sikerült körös vagy valós idejű stratégiánál. A legújabb favorit az *Age of Empires 2*, persze ebben is gyorsan elvérzek, ha megpróbálom valami keményebb ellenféllel szemben állni a sarat egy internetes csatában. Ebben a hónapban viszont rátaláltam a *SWAT 3*-ra, és egészen megszerettem ezt a kis kommandós őrületet. Hatalmas élmény térden-könyéken végigcsúszni több kilométer folyosón, minden kanyarba belesve az Optiwanddal, míg végül sikeresen magamra robbantok egy jó adag gázgránátot, közvetlenül azelőtt, hogy elkaszálnám a nagylábujjam egy hevedernyi lőszerrel abbéli meglepetésemből kifolyólag, hogy tényleg szembetalálkoztam egy rosszfiúval. Huh. Nagyjából így múlatom a játékra kiszabott estéket mostanság, de roppant kellemetlen módon a program néha teljesen véletlenszerűen, minden logikát nélkülözve lefagy vagy újraindítja a gépet. A dolog felderítésével már többet vacakoltam, mint ami a tényleges játék volt, ebből született a három oldallal később olvasható Játék hibakeresés. Miután az ott olvasható lépéseket gondosan végrehajtottam magam is, a helyzet javult ugyan, de a lefagyások nem szűntek meg teljesen. Ha ez így megy tovább, kénytelen leszek levelet írni magamnak, hátha akkor választ kapok rá a következő havi *PC Formatban*.



Röntgen A

Azon gondolkozom, hogy veszek egy olcsóbb digitális fényképezőgépet. Kiszemeltem magamnak azt a Fuji típust, amibe nem cserélhető Flash kártyát, hanem floppy-t kell tenni a képek rögzítéséhez, de attól félek, hogy a repülőtéren használatos fémdetektor és táska-átvilágító röntgen törölni fogja a lemezekről a képeket. Van erre megoldás?

Bob Hitchens



Nem a tiéd az egyetlen kérdés a gaz röntgensugárzás és a mindenféle gépalkatrészek egymásra hatásával kapcsolatban. A válasz összefoglaló jelleggel is egyetemes érvényű lehet: a reptereken alkalmazott átvilágítóeszközök által kibocsátott röntgensugárzás gyengébb annál, hogy bármilyen adatkárosodáshoz vezessen. A szabványnak megfelelően ezek a berendezések úgy készülnek, hogy az ISO400-as filmek károsodás nélkül vészeljék át a nagy találkozást. Ez a szint megfelelően alacsony ahhoz, hogy a floppylemezek se dobják fel a bakancsot. A legtöbb digitális kamerába nem floppylemez, hanem az emlegetett flash memória szükséges, de a fentiek erre is igazak. Mi több, a májusi *Computer Arts* magazinban bemutatott, nagy tárolókapacitású – akár 40 Mb – Agfa ePhoto CL30 clik! speciális meghajtója, az Iomega clik! drive sem érzékeny a reptéri röntgenberendezésekre.



Szürkület

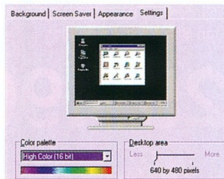
Segítséget kérnék a következőben: szeretném a felbontást 640x480-nál nagyobbra állítani, de nem tudom, mert a Windows valahogy kiszürkíti a többit (ez a jó szakszó, kiszürkíti?) A képernyő beállításoknál. Meg tudnék változtatni valamit a registry-ben, hogy ezt hagyja abba?

David Carson



A „kiszürkít" szakkifejezés még nem épült be általam látott számítástechnikai szakszótárakba, de ez nem is olyan meglepő: ezek a jobb sorsra érdemes szótárak szinte mindig elavultak, mert mire sikerül megírni, tördelni és megjelentetni őket, már rég túlhaladtunk azokon a kulcskifejezéseken, melyek akkor és ott a legfontosabbak voltak. Mit tud például az ifjúság a lyukkártyákról?

A kérdés persze ettől függetlenül tökéletesen érthető. Az is érthető – a mellékelt képernyőkép alapján –, hogy a felbontás azért ilyen korlátozott, mert 32 bites színmélységben próbálod végrehajtani ezt a lépést, a videokártyád pedig nem rendelkezik elég RAM-mal ahhoz, hogy a nagy színmélység mellett ennél nagyobb felbontást lehetővé tegyen. Vedd vissza a színmélységet 256-ra vagy 16 bitre, majd próbáld meg így megváltoztatni a felbontást, és a magasabb értékek mágikus módon visszaszürkülnek. (Ez elég pongyola kifejezés – de nekem lehet.)



A probléma pontos leírásához a mellékelt kép alapján nem is a „kiszürkített", inkább a „kililitott" kifejezés illene.



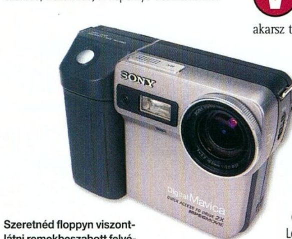
Órajel

Még mindig kicsit zavarban vagyok ettől a PC66/PC100 dologtól. Az már világos, hogyha az alaplapi frekvencia 100 Mhz, akkor a működéshez PC100-as RAM-ok kellenek, de 66MHz-s alaplapon is használhatok PC100-as RAM-ot?

Ian Bacon



Persze. Mint ahogy vezethetsz egy Lotus Elisét az autópályán 70 km/h-val is, de ha lassan akarsz totyorogni, nem kell nagy beruházás, menj inkább gyalog.



Szeretnéd floppyn viszontlátni remekbeszabott felvételeidet? A Sony Mavica például tökéletes választás.



Forró CD

Decemberben vettem a számítógépemet, vadiújan. Mostanában vettem észre, hogy mind a CD lemezek, mind a floppy lemez nagyon meleg amikor kiveszem a gépből. Nem langyos, meleg. Vajon a külön beépített hűtő ezekre az eszközökre nincs hatással? Lehet, hogy a merevlemeztől forrósodnak fel a lemezes egységek? Vagy a tápegység termel hőt? Gondolom nem normális a jelenség, vagy lehet, hogy mégsem kell beavatkozni? Okozhat-e valamilyen károsodást ez a dolog?

Burányi Zsolt



A problémával nem vagy egyedül, néha szinte izzik a CD, mikor az ember kiszedi a gépből. Szerencsére ezek a meghajtók a hőre nem túl érzékenyek, így még ez a forróság sem okoz problémát például a CD-k olvasásakor. A hő forrása egyébként egyrészt valóban a merevlemez, amely nagyon fel tud forrósodni folyamatos használatkor, másrészt maga a CD-ROM vagy DVD-ROM. A lemezek ugyanis olyan nagy sebességgel forognak, hogy ez óhatatlanul is hőtermeléssel jár. A dolog miatt kár aggódni, gondot inkább az jelenthet, ha a merevlemez lesz túlságosan forró. Ennek hűtésére többféle speciális ventillátor is rendelkezésre áll. Az általános hűtés az lehet, ha a gépet ház nélkül használod, és beállítasz egy nagyobb asztali ventillátort is a hőség leküzdésének szolgálatában. Ha az ilyen drasztikus megoldások távol esnek cizellált lelkedtől, jöhetnek a spéci belső ventillátorok. Az első típus magára a merevlemezre szerelhető fel alulról, négy csavar segítségével. A készség lapos, így kényelmesen elfér szinte bárhol. A másik típus nagyobb, inkább olyan, mint egy kivehető keret, azaz a merevlemeznek nem lesz elég egy kis hely, nagy helyre kell majd berakni a házban. Ebben a kis dobozkában olyan ventillátor található, amely előrefelé, a külvilágba vezeti el a merevlemez által termelt hőt. Nagyon praktikus darab, hátránya a nagyobb helyigény. Emellett az is szempont lehet, hogy minél több hűtőventillátor van egy gépben, annak annál erősebb lesz a hangja már „alapjáratban" is...

K Vannak törvények, melyeken halandó nem változtathat

Van egy jó kis trükköm. Keresd meg a modem beállításokat, majd kattints a Kapcsolat fülre, és ezen belül az Egyebek-re. Itt az Extra beállításoknál gépeld be, AT&F1, hogy a modem X2-t és V.90-et használjon. A letöltési sebesség nálam az eddigi 4,5K-ról 13K/sec-re ugrott!

Philip Bicker

V Nemcsak hogy meglepő, egyenesen ellentmond az adatátvitel törvényszerűségeinek. A legmagasabb elméleti adatátviteli sebesség az analóg modemekkel 56 000 bit másodpercenként. Ez a támogatott (bár nem garantált) kapcsolati sebesség a V.90-es protokoll használatával (továbbá az X2-vel is, ami nagyjából ugyanezen szabvány másik változata). Az 56 000 bit/másodperc nagyjából 6,8K/másodpercnek felel



Pakolhatsz bármit az Extra sorba, a modem nem megy majd 56K-nál gyorsabban.

meg, és ha valamiért ennél magasabbat látnál, az három dolognak lehet az eredménye:

1. ISDN vonalat használsz
2. nem a valós kapcsolati sebességet mutatja a gép
3. hallucinálsz

Az AT&F1 parancs egyébként annyit eredményez, hogy visszaállítja az alapbeállításokat, de a hardveres helyett a szoftveres beállítások szerint. Sajnos nincs a modemekben titkos kóddal aktiválható turbó mód...

Olvasói tipp

Ha ICQ-t használsz, és a program éppen minimalizálva van a tálcán, a [Ctrl]+[Shift]+[I] lenyomásával azonnal teljes méretre állíthatod. Egyszerű, de hatékony trükk.

Chris Kenny

K PC-helyzetjelző

Rendőrtisztként dolgozom egy olyan körzetben, ahol rengeteg iroda található – virágzik is a PC lopás, mint „üzletág". Néhány hónappal ezelőtt találkoztam egy programmal, ami úgy működött, mint egy autós nyomkövető-rendszer, csak éppen számítógépekre. Amikor a gép csatlakoztatva volt az Internetre, a program ellenőrizte, hogy arról a telefonszámról csatlakoztak-e vele, amely a programban beállításra került. Ha nem, tehát a gép nem a megszokott helyen volt, mert például ellopták, a program küldött egy e-mailt a felhasználó által beállított címre, közölve benne a csatlakozáshoz használt telefonszámot is. Ezután már csak meg kellett adni a számot a rendőrségnek, és úton is volt a különítmény, aki egy jól irányzott ajtóleverés után visszaszerezte az ellopott gépet. Sajnos arra viszont nem emlékszem, milyen program is volt ez, vagy hogy hol találtam.

Ezzel összefügg a második kérdésem is: van valamilyen lista, amiről kiderül, hogy milyen programok szerepeltek eddig a megjelent PCF CD mellékleteken?

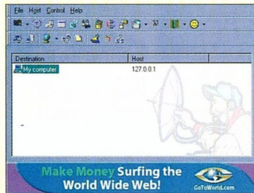
Nick

V A programot még vadásszuk, de ha meglesz, és megoldható a dolog, felkerül majd a magazin CD-mellékletére is. Ami pedig az eddigiek katalógusát illeti, csak biztató hírekkel szolgálhatunk. Az angol *PCF* számait összefoglaló program is most született – egy lelkes olvasó, Colin Higgs maga készítette el, mert már unta, hogy állandóan keresgélnie kell a CD-halomban. A magyar számok CD-mellékleteit összefoglaló katalógus sem késik már soká, megkönnyítve mindenki számára a hatékony keresgélést a régebbi mellékletekben is. ▶

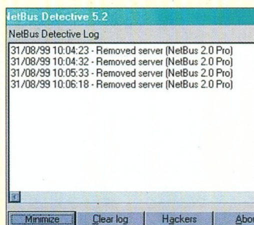
A CD-kereső segédprogram angol anyamagazinunk mellékleteihez már elkészült, de a magyar verzióra sem kell sokáig várnia senkinek...

Védekezz a NetBus ellen

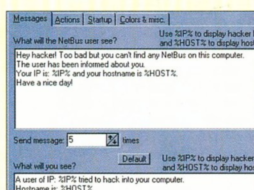
Amikor a neten lógsz, bárki kihasználhatja az alkalmat, hogy alattomos behatolóként átvegye az irányítást a géped fölött.



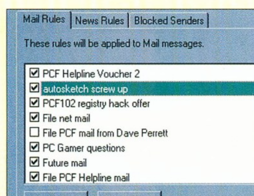
① A *NetBus* finoman „távoli adminisztrációs eszköz"-ként jellemzi saját magát, de ez a néhány szó valójában számos bűnös dolgot takar, amelyet sokkal többször állítanak a Sötét oldal szolgálatába, mint ahányszor a Jó céljait segíti. Ha a *NetBus* szerver fut a gépeden, a behatoló rögzítheti minden billentyűleütésed, megnézheti az aktuális képernyőtartalmat, programokat futtathat a merevlemezről, használhatja a webkamerád. Persze mindezt a tudtod és beleegyezésed nélkül. Hacsak nincs telepítve a *NetBus Detective*. Ez a kis segédprogram teljesen ingyenes, és letölthető a **www.qualityimage.com/files/NetBusDetective-885.html** címről. Telepítsd fel, majd indítsd újra a gépet.



② Alapértelmezésben a *NetBus Detective* minden alkalommal elindul a Windowszal együtt, és ikon formájában megjelenik a tálcán. Az ikon meglehetősen idegesítő animálódása kikapcsolható, ha duplán kattintasz rajta, majd a **Configure** gombot választod, ezen belül a **Colors&misc** fület. Tüntesd el a pipát az Animate icon opció mellől, és OK. A *NetBus Detective* most már folyamatosan figyeli a gépet, hogy megjelenik-e rajta a *NetBus* szerverprogram. Ha a szerver betöltésre kerülne a memóriába (ez olyankor történhet meg, ha olyan .exe fájlt futtatsz, amelyben a program elrejtőzött, akár a görögök a trójai falóban – neve is innen ered: Trojan), a detektív azonnal törli a programot a memóriából, és készít egy bejegyzést a napló állományba.



③ A memóriában ülő *NetBus* szerver nélkül a támadók nem tudják ilyen egyszerűen átvenni az irányítást a géped felett. Ezen passzív védelmen kívül azonban a *NetBus Detective* folyamatosan figyeli az internetcsatlakozást is, ha böngészel. Ha egy hacker be akarna kopogtatni a rendszerbe, azonnal rögzíti a támadó IP-címét, a szerver nevét, majd szöveges és hangos üzenettel hívja fel a figyelmet a behatolási szándékra. Beállítható, hogy küldjön egy üzenetet az önjelölt behatolónak is, csendben tájékoztatva, hogy lebukott. A tények birtokában meg lehet keresni a rosszfiú internetszolgáltatóját, és letiltatni az illető hozzáférését.



④ Amellett hogy a *Detective* a *NetBus* több verzióját is képes kiszűrni, figyeli még a hasonló elven működő, szervert futtató *GirlFriend*, *TeleCommando* és *Back Orifice* jelenlétét is. Ez a négy program felelős az amatőr hackerek által elkövetett behatolások hozzávetőlegesen 98%-áért. Hacsak az e-mailcímed nem tartalmazza a pentagon.gov részt, nagy valószínűséggel csak a kishalak próbálkoznak majd beférkőzni a rendszerbe a fenti eszközök valamelyikével. Most, hogy a rendszer már biztonságosabb annál, hogy kényelmesen bele lehessen mászni, a legtöbb alkalmi hackernek nem éri meg a fáradságot foglalkozni a dologgal. Hozzáadott bónuszként a *NetBus Detective* ezenkívül észleli és eltávolítja a Happy99 e-mailvírust is a rendszerből.

Windows bajok

Bár a legtöbb helyen már véget ért a tavaszi nagytakarítás, sosincs késő egy kis ablakpucoláshoz...

K Nyomozás az e-mailek után

Több gond is volt a merevlemezemmel, ezért lemásoltam a teljes tartalmat, ezután újraformáztam a winchestert, majd újratelepítettem a Win98-at és minden egyéb alkalmazást, pl. az Internet Explorer 5-öt és az Outlook Express 5-öt. Többszáz e-mail üzenetem, címem volt szépen csoportosítva, de hiába másoltam vissza az eredeti C:\Program Files\Outlook könyvtárat a mentésből, egyszerűen nem tudom őket visszaállítani. Nincs valami ötletetek, hol kellene még keresnem ezeket a leveleket?

Colin Clyburn

V A rejtély magyarázata az, hogy ez a könyvtár nem tárolja az adatokat, csupán a futtatáshoz szükséges állományokat. A leveleket tartalmazó, .MBX és .IDX kiterjesztésű állományok a C:\Windows\Application Data\Microsoft\Outlook Express\Mail könyvtárban vannak, de célszerűbb a teljes C:\Windows\Application Data könyvtárat visszaállítani, mert ezzel visszakerül a címjegyzék, az MS Wallet tartalma és a newsgroup üzenetek is. Így jobban belegondolva egyébként, miért nem teszed vissza a teljes merevlemeztartalmat? Ha az eredeti probléma valóban a merevlemez hibájával függött össze és nem volt köze a Windows registryhez, ezzel járnál el a leggyorsabban, kár külön szenvedni a könyvtárakkal.

K Vissza a feladónak

Van-e arra lehetőség Outlook Expressben, hogy egy bizonyos személy e-mail üzeneteit automatikusan ne fogadja a gép? Kaptam a múltkor egy nagyon gyanús levelet valami ismeretlentől, és nem akarnám, hogy további meglepetésekkel bombázzon. Elég ijesztő ez a világ anélkül is, hogy valami kis névtelen fazon belecsóránykodjon az ember levelezésébe.

Darren Maden

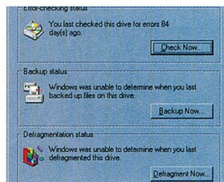
V Természetesen nem kivitelezhetetlen a dolog, sem Outlook, sem Netscape Messager alatt. Beállíthatsz olyan címeket, amelyeket figyel a levelezőprogram, és ha találkozik vele, már a szerveren törli, így még a gépedre töltődés sem vesz el időt. Ehhez az Outlookban keresd meg a Tools > Message > Rules > Mail pontot, Netscape alatt pedig nyisd meg a Messagert, és válaszd az Edit > Message filters > New pontot egy új szűrő létrehozásához. Itt egészen egzotikus dolgokat is beállíthatsz, ha a feladó, a levél tárgya vagy egyes benne előforduló kifejezések alapján szeretnéd osztályozni, törölni, mappákba rendezni őket. Ha a levél fenyegető, esetleg illegális tartalommal bír (pornográf, lánclevél), érdemes értesíteni a feladó szerverének rendszergazdáját is. Ez a legtöbb esetben végrehajtható úgy, hogy a levelet továbbítod a postmaster@xyz.com vagy xyz.hu címre, ahol az xyz a levél feladójának címében szereplő szerver domainneve. Egy kis szerencsével így a levél eljut a megfelelő helyre, a feladó hozzáférését pedig megszüntetik.

K Töredezettség-mentesítés

Ha jól emlékszem, az egyik számban olyasmi szerepelt, hogy érdemes a Töredezettség mentesítést és a Scandisk-et havonta egyszer lefuttatni a merevlemezen. Mikor megpróbálok töredezettség mentesíteni, (ezentúl inkább Defragnak hívom, mert elfáradok a levél végére) egy üzenetet kapok, miszerint a Defrag lefuttatása szükségtelen. Most akkor lefuttassam, vagy ne?

Alasdair Duncan

V Szerintem nem nagyon tanácsoltunk olyat, hogy havi rendszerességgel érdemes lefuttatni ezeket a segédprogramokat – a gyakori futtatás ráadásul semmilyen különösebb előnnyel nem jár. Én személy szerint hozzávetőlegesen egyszer futtatom le a Defragot évente, a Scandisk pedig olyankor kerül elő, ha valamilyen lemezhibára van gyanú. A Windows így is lefuttatja elégszer egy alaposabb lefagyás után. Havonta ellenőrizni



A Windows nem nagyon tudta meghatározni, hogy gépünkön mikor futott utoljára töredezettség-mentesítés. Merthogy soha.

olyan lenne, mintha az ember állandóan olajat cserélne az autóban, miután legurult a sarki közértig.

K Messzi a mozi

Megoldható-e, hogy egy PC-n úgy nézzek DVD-t, hogy maga a lejátszó egy másik gépben van a hálózaton?

Richard Stubbs

V A DVD teljesen olyan, mint bármilyen más meghajtó, tehát ha a két gép hálózatba van kötve és a DVD meg van osztva, ugyanúgy használható, mintha a saját gépeden lenne beszerelve. Igaz viszont, hogy az átviteli sebesség nem minden esetben elegendő a folyamatos DVD-lejátszáshoz, például modemes vagy soros kapcsolattal teljesen reménytelen az ügy. A DVD MPEG-dekódolása is minden esetben a futtató PC-n zajlik, nem azon, amelyikben a DVD-meghajtó telepítve van, így szükség lesz telepített DVD lejátszószoftverre is. A PC processzorának legalább PII-esnek kell lennie a folyamatos, jó minőségű visszajátszáshoz, hacsak nincsen a gépben telepített MPEG dekóderkártya. Vannak olyan programok is, amelyek használatával a saját gépen megjeleníthető a távoli gép képernyőképe (pl. PC Anywhere), és helyből irányítható is a másik gép, de ez minden bizonnyal kevés lenne a megfelelő minőségű DVD-kép közvetítésére.

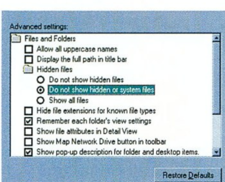
K Kiskorú-biztos gép

Szeretném eladni a mostani gépemet egy családtagnak, aki a gyerekeinek adná, első lépcsőfokként a számítógépes ismeretek elsajátítása felé. Van valami ügyes módszer arra, hogy a kíváncsi gyermekeket megakadályozzuk abban, hogy Win98 alatt véletlenül olyan állományokat töröljenek le, amelyek fontosak, például rendszer fájlokat vagy program részeket? A gyerekek 7 és 9 évesek.

Mark Capewell

V Felsorolok néhány megoldást, méghozzá hasznossági sorrendben – legotrombábbtól az optimális felé haladva.

1. A Win98-at le kell cserélni Windows NT 4.0-ra vagy Windows 2000-re, és minden fájlt le kell védeni, csak egy saját könyvtárat hagyva minden gyereknek.
2. A Windows 98 Intézőjét le kell cserélni egy olyan variánsra, amely nem hagy megnyitni más könyvtárat, csak a c:\Windows\Desktopot és az ebben létrehozott alkönyvtárakat.
3. Minden állomány esetében, amely fontos lehet, a jellemzőknél állítsd be a kívánt értékeket (archív, rendszer, csak olvasható), és a Windows megfelelő beállításánál ezeket meg sem jeleníti az Intézőben.
4. Bízd a Windowsra saját védelmét, hiszen megjelenik egy figyelmeztető üzenet akkor, amikor a Windows\system könyvtárba próbálunk bejutni.
5. A legtisztább megoldás persze megtanítani a gyermekeket használni a Windowst. Az ismerősöm kétéves fia is tudja már kezelni az egeret programok elindításához. A lánya négyéves, ő már vissza is tud hozni állományokat a Kukából, ezekből arra következtetek, hogy egy hétéves elég gyorsan szedné fel a szükséges tudást,



Ha elrejtjük a rendszerállományokat a Windows elől, megfékezhető a lehető legtöbb téves törlés, de alapvetően nincs is annál jobb, mikor az ember azért nem töröl semmit feleslegesen, mert tudja, mit csinál...

a kilencéves pedig nemsokára önálló oprendszer írásába kezd. Szerintem igazán a kísérletezéssel tanulhatnak a gyerekek, minden korlátozás csak hátráltatná őket azon a lépcsőn, amelynek ez lenne az első foka a számítógépes ismeretek felé. Mindenesetre azért készíts sok időszaki mentést a rendszerről.

K Kövület kerestetik

Nemrég adtam az unokámnak egy régi 386-os gépet, amelyen Win 3.1 fut, és még egy használt nyomtatót is találtam hozzá. Sajnos az egyik meghajtó állomány sérült, az Olivetti pedig többszöri e-mail megkeresésre sem válaszolt, a Win 3.x driverek pedig nincsenek már fent a neten. Van valami tipp, hogy hol találhatnám meg az 170s.exe meghajtó állományt?

John Rhodes

V Az univerzum összes létsíkját végigkutattam az említett meghajtó után, de sehol még csak nyoma sincsen. Az egyetlen esély, hogy valamelyik olvasónk rendelkezik a keresett állománnyal – akár egy ismeretlen dimenzióból bukkan fel, akár az Olivetti Nyomtatómúzeum igazgatója. Így azután él a felhívás, aki tud ilyen meghajtóról, küldje el vagy írja meg az elérhetőségét az interneten.

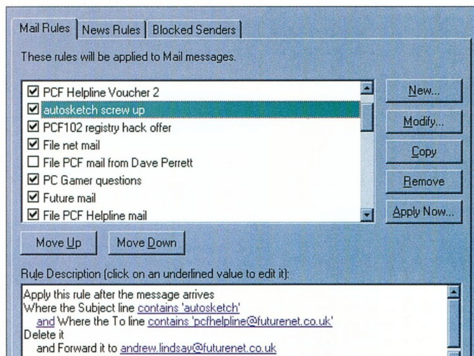
K Arab melléklet

A bátyám Kuwaitban dolgozik éppen, és e-mailben tartjuk a kapcsolatot. Legutóbb küldött egy levelet, benne csatolva egy állományt, amiben tuti Quake 3 Arena kódok lapulnak. Gondoltam, hogy kipróbálom őket, de nem tudom megnyitni a fájlt. A testvérem szinte biztosan MS Word állományt küldött, de mikor megpróbálom

Olvasói tipp

Nyisd meg a registry-t a regedit segítségével, majd adj egy új bejegyzést Shell Icon Bpp néven a \HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop\WindowMetrics kulcshoz. A beírt érték legyen 16, 24 vagy 32, a beállított színmélység függvényében. Indítsd újra a gépet, és egy csomó ikon sokkal jobban mutat majd a képernyőn.

Doug Neal



Ez a beállítási leírás teszi lehetővé, hogy a szoftveres átválogatás után minden beérkező levél a megfelelő helyre kerüljön.



Attól rettegve, hogy nem rendelkezel a legújabb szükséges szoftverrel, a Microsoft Zone szervere minden egyes alkalommal letölteti azt. Csak a biztonság kedvéért.

duplakattintással valahogy kinyitni, csak egy üzenetet kapok, hogy az ismeretlen állományformátum megnyitására nem áll rendelkezésre a megfelelő program. Előfordulhat, hogy létezik valami speciális arab Word verzió, ami nem kompatibilis az európai programokkal?

Andy

V A helyzet azért nem ennyire súlyos, nem valószínű, hogy ennyire különböző lenne a jó öreg Word a világ azon pontján. Előfordulhat viszont, hogy a fájl, annak ellenére, hogy teljesen megfelelő állomány, nevében nem a .doc kiterjesztéssel rendelkezik. A Windows rettenetesen naiv, mikor egy fájl típusát kell meghatároznia, és mindent fenntartás nélkül elhisz a kiterjesztésnek. A gond az, hogy az operációs rendszer semmivel sem kényszerít a megfelelő kiterjesztések használatára, csupán annyi történik, hogy a legtöbb program alapértelmezésben a neki megfelelő hárombetűs végződéssel menti el az állományait. Viszont senki sem kötelez ennek megtartására, a névben szereplő kiterjesztés bármikor tetszőlegesen megváltoztatható, előfordulhat például, hogy az átküldött cheatfájl neve Cheats.Q3A vagy ilyesmi, annak ellenére, hogy egyéb kritériumaiban pontosan megfelel egy MS Word állománynak. A Windows a nagy találkozás alkalmával ilyenkor minden bizonnyal bemondja az unalmast, és széttárt kezekkel közli, hogy ezt a fájlt egyszerűen nem tudja mivel megjeleníteni.

A probléma megoldására két út létezik, az első, ha elmagyarázod a Windowsnak, hogy ezentúl minden Q3A kiterjesztésű fájlt a Word segítségével nyisson meg. Ehhez dupla katt a Sajátgépre, majd a Nézet menüpontból válaszd a Mappa beállítások Fájltípusok pontját, és az Újat. Ezt a kis macerát akkor érdemes megtenni, ha a távoli testvér feltételezhetően még sok Q3A kiterjesztésű állományt küld majd át. Egyszerűbb, ha a levélből lemented a csatolmányt, de utána a merevlemezen átnevezed Cheats.docnak.

Játékzóna

K Elég régóta nyomom már az Age of Empires 2-t, de csak az utóbbi időben volt elég bátorságom ahhoz, hogy a Neten, élesben mások ellen is próbálkozzak. Rendben fel tudok csatlakozni az MSN Gaming Zone-ra, de a szerver minden egyes alkalommal megüzeni, le kell tölteni valami programot, csak azzal tudok majd játszani. Nem lehetne megoldani valahogy, hogy ezt a programot elmentsem merevlemezre, és elég legyen onnan feltenni minden játék előtt? Nagyon idegesítő ez az állandó letöltögetés.

Connor Gretton

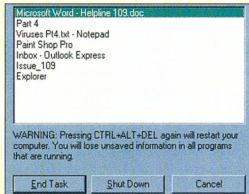


Szeretnél te is *Age of Empires 2*-vel játszani a neten? Akkor néhány jótanács...

V Pedig a dolog így működik, nincs itt semmiféle hiba. Esetedben valószínűleg az történik, hogy a Zone szerver minden egyes alkalommal azt hiszi, nem rendelkezel az adott állomány legfrissebb verziójával, és nagyon előzékenyen letölti számodra. A program el is mentődik a merevlemezedre, de erről a szerver nem vesz tudomást. Ennek oka lehet például, ha a dátumbeállítás a gépen valami rettenetesen régi időpontra van állítva, minek következtében a „Last updated" (legutolsó frissítés) cookie, amelyet a szerver ilyenkor nálad elhelyez, tévesen tájékoztatja a Zone-t ellenőrzéskor. A másik, valószínűbb lehetőség, hogy a gépen ki van kapcsolva a cookie-k fogadása. Azt hiszem, a rendszeróra átállítását nem kell részletesen kifejtenem, de a cookie-k visszakapcsolása sem nagy kihívás. Az Internet Explorer 5-ben keresd meg a Tools > Internet Options > Security > Internet pontot, és állítsd be a Default Levelt. Netscape 4.0 vagy újabb használata esetén válaszd az Edit > Preferences > Advanced > Accept All Cookies opciót. Ezek után még egy alkalommal le kell töltened az emlegetett darabot, de utána a megfelelően beállított cookie tájékoztatja majd a szervert a frissítés állapotáról. ▶

Tedd helyre a játékösszeomlásokat

Tele már a hócipőd, hogy egy rakat játék állandóan kifagyasztja a Windowst? Kövesd az alábbi útmutatót a probléma orvoslásához...



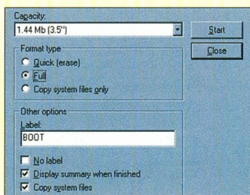
① A legegyszerűbb és legalapvetőbb dolog, amit a játékok stabilitásának növeléséhez elkövethetsz, ha minden más futó alkalmazást bezársz, mielőtt játszani kezdenél – így kevesebb program versenyez majd a gép erőforrásaiért. Először zárj be minden alkalmazást a Tálcán, utána jobb kattintással menj végig az óra mellett üldögélő ikonsor elemein, és szépen csukd be azokat is. Azért nem kell túl radikálisnak lenni, bekapcsolva maradhat például a Hangerő szabályzó, mert az semmilyen különösebb terhelést nem jelent. A bal oldalon látható gyorsindító ikonokat se bántsd, mert ezek nem futó alkalmazások, csak futtató ikonok, semmit sem töltenek be a memóriába. Ezek végeztével üsd le a [Ctrl]+[Alt]+[Del]-et, és zárd be mindazon rejtett alkalmazásokat, amelyekre nem lesz szükség a játék alatt – fontos, hogy az Explorer és a Systray azért maradjon érintetlen.



② Ha mindez nem lenne elegendő, irány a játék fejlesztőjének honlapja a legújabb patch megkeresésére. A legtöbb játék kiadása után felbukkannak azok a hibák, amelyek a leadás előtti rohanás alatt nem kerültek felszínre, ezek kijavítására szolgálnak az utólagosan kiadott javítások. Sok esetben nem is javítás, inkább funkció-kiegészítés a cél, mint a gördülékenyebb többjátékosos mód vagy az értelmesebb MI. De ha például különleges vagy nagyon új típusú videokártyával rendelkezel, előfordulhat, hogy az még nem is állt rendelkezésre a program fejlesztése és tesztelése alatt, így az inkompatibilitási problémák megoldása is csak utólagos lehet. Ha végül felhívod a cég technikai támogatást nyújtó vonalát, az első kérdésük úgyis az lesz, hogy telepítetted-e már a legújabb javító patchet, így ezt a kört megspórolhatod.



③ Ellentétben a sok helyütt megjelenő állásponttal, mi nem tanácsoljuk a video és audio meghajtóprogramok megelőző jellegű, rendszeres frissítését. „Ha működik, ne macerálď" – inkább ez a lényeg, talán érdemes lenne a PC-k burkolatára is rányomtatni. Persze, ha a géped véletlenszerűen fagyogat, vacakol a legtöbb DirectX-et használó játékban, mindenképp jó ötlet ránézni a videokártya fejlesztőinek honlapjára egy frissített meghajtóért, hátha az stabilabb DirectX-támogatást eredményez, vagy kijavít bizonyos működési hiányosságokat. Ha a gép a DirectX-kompatibilitási teszt alatt fagy le (ez elindítható a DirectX saját könyvtárából a DXDIAG. EXE paranccsal), az viszont kórjelző – minél előbb új meghajtót kell keresni.



④ Emlékszel még a számítástechnika sötét középkorára, mikor DOS alatt szinte minden játék elindításához saját bootlemezt kellett készíteni? A bootlemez még napjainkban is jó megoldás lehet a legtöbb szabad memóriával indított konfiguráció létrehozására, speciálisan játék célzattal. Elkészítéséhez helyezz egy üres floppyt a meghajtóba, és dupla katt a Sajátgép ikonra. Majd kattints jobb gombbal a floppylemez ikonjára, és válaszd a formázás opciót. Állítsd be a teljes formázást a rendszerállományok felmásolásával. Ezek után másold még át a lemezre az MSDOS. SYS állományt a merevlemez főkönyvtárából (a rendszerfájlok megjelenítését előzetesen be kell kapcsolni, különben a fájl nem jelenik meg). Feltételezve, hogy minden telepített hardverelemnek van saját Windowsos meghajtóprogramja, a dolognak tökéletesen kell működnie, ha ilyen „kiradirozott" állapotban indítod el.

GYIK: i820

Ez az Intel legújabb alaplap chipkészlete, nem?
Bizony az. Az Intel szeretné, ha azt hinnéd, az i820-as és nagytestvére, az i840-es a két legjobb dolog, ami az alaplapoddal történhet, ha a közeljövőben jó játékkonfigurációt akarsz magadnak - amit persze akarsz.

Miért, annyira azért nem jó?
Semmi kétség, támogat számos új, nagy teljesítményű funkciót, mint a 133 MHz-es alaplapi frekvencia, a 4x AGP és az UDMA66-os merevlemezek.

De?
Néhány alkalmazástól eltekintve, ahol hatalmas mennyiségű audio- vagy videoadat mozgatására van szükség (pl. hangfelismerés), az extra 1/3 sávszélesség a 133 MHz-nél nem jár látványos változásokkal, mert a processzorok L2 cache-e mára annyira kifinomult és eredményes, hogy könnyedén elsimítja a sebességkülönbségeket a processzor és a busz között. Ugyanígy, a 2x AGP bőven elegendő még a legnagyobb textúrákkal dolgozó mostani játékokhoz is, a 4x AGP sávszélességének telítéséhez lényegesen nagyobb poligonszámú játékokra lenne szükség. A jelenlegi játékok esetében egyszerűen nem is látsz majd semmilyen fejlődést.

Na és az RDRAM?
Itt a helyzet még rosszabb. Bár ez az új memóriaarchitektúra a PC100-as egységek sávszélességének kétszeresét nyújtja, nagyobb a hozzáférési ideje, mint a most használatos SDRAM-nak, tehát a sebességnyereség csak nagy adatblokkok mozgatásakor érezhető: megint a nagy audio- és videoállományok kezelésénél tartunk. Ezenkívül az Intelnek nem sikerült működésre bírnia az RDRAM-os rendszert három vagy több memóriasínnel, így csak kettő használható az alaplapon.

De azért az i820 a jövő, nem?
Még akár az is lehet, de mi itt a szerkesztőségben azt valljuk, a jövő majd megoldja a maga problémáit. Az Intel már korábban is igyekezett meggyőzni a vásárlókat, hogy vegyék meg az új technológiával készült eszközöket, és lassan majd az ezeket kihasználó programok is megjelennek. Elég csak az MMX-re gondolni - hol is vannak azok a speciális, forradalmi szoftverek, amelyek direkt ezt a technológiát aknázzák ki?



Szeretnél többet megtudni a kérdésről? Keresd fel a www.intel.com címet.

Hardver csemegék

Mogyoróhéj a csokiszeletben, üvegszilánk a bébiételben, most meg ez...



Chip csere

Egy eredeti PII-es gépem van, még a 66Mhz-en futó szériából. Most szeretnék valami keményebb processzort, de nem tudom, mivel járok jobban, ha kicserélem a mostanit egy PIII-ra vagy ha egy Celeronra?
Kevin Roome



Itt, attól tartok, több gond is lesz. A legszembetűnőbb, hogy a legtöbb új PIII-as és Celeron processzor mostanság nem a Slot1-es foglalat számára készül, hanem FlipChip formátumban. Ez a probléma a megfelelő konverter használatával megoldható, de hozzávetőlegesen 3-6000 Ft-ba ez is belekerül. A következő kérdés az alaplapi frekvencia. Minden PIII-as és nagy sebességű Celeron 100 MHz-es frekvenciát igényel. A régebbi PII-khöz adott alaplapok ezt nem is támogatják, de ha a tiéd igen, még akkor is ott a RAM-ok kérdése. Ha ugyanis normál (PC-66), és nem PC-100-as RAM van a gépben, amire azért elég jó esély van, ezeket is ki kell cserélned. Megteheted persze azt is, hogy a 100 MHz-re tervezett processzort 66 MHz-en futtatod, de ezt leginkább antituningnak nevezném. Emellett feleslegesen drága megoldás például így venni egy 600-as PIII-as processzort. A 600 MHz-es Celeron végül is futtatható lenne így, egy 400 MHz-es processzort eredményezve, talán ennek a beszerzésén lenne érdemes elgondolkozni.

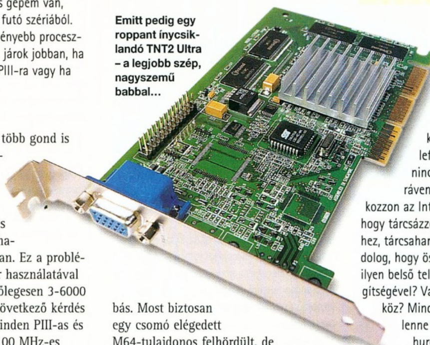


Riva rivaldafényben

Megrendeltem egy üzletben egy Riva TNT2 Ultra videokártyát, de mikor visszamentem átvenni a kártyát, az M64-es verziót kaptam meg, amelyről azt hittem, az Ultra egy újabb, javított verziója. Már azt hittem, jól jártam, de ezek után a Neten nézegetve a mindenféle véleményeket és teszteket, valahogy mindenhol azt olvastam, hogy az M64 gyengébb az Ultránál. Most visszavigyem a kártyát, vagy nem érdemes?
Sebastian Scheel-Edelmann



Mindenképp érdemes visszacserélni, ha az M64-et az Ultra áráért kaptad meg. Az Ultra több szolgáltatását is kispórolták ebből a verzióból, például a maximális támogatott felbontás nem 2048x1536 60 Hz-en, a 900 Mb/s átvitelt támogató DMA bus mastering is kimaradt, emellett nincs 4x AGP-támogatás. Hogy ez pontosan mit jelent a teljesítmény szempontjából, azt nehéz lenne megmondani, mindenesetre az M64 ennek fényében nem sokkal jobb az eredeti TNT-nél, és a 3D-s játékokat nagyon nyúzó ismerőseim szerint a kártya nem más, mint felesleges pénzkidobás. Most biztosan egy csomó elégedett M64-tulajdonos felhördült, de akárhogy is forgatom, ez a kártya bizony nem jobb, mint a TNT2 Ultra.



Emitt pedig egy roppant ínycsiklandó TNT2 Ultra – a legjobb szép, nagyszemű babbal...



Kihagy a memóriám

Egy hibára lettem figyelmes, mikor a rendszer feláll a gépen. A következő szöveg jelenik meg, még a Windows logo feltűnése előtt:
SPD not found at DIMM 1
A memóriaellenőrzés tökéletesen felismeri a gépben ülő 128 MB RAM-ot, de félek, hogy valami gonosz dolog lappang a háttérben, és csak arra vár, hogy alattomosan előtörve teljesen hazavágja a rendszert. Fel is cseréltem a RAM-ot, áttettem a DIMM 2 sínre, de az eredmény ugyanaz.
Anonym



Az SPD a Serial Presence Detect rövidítése, és egy olyan 2048 bites EEPROM-ra utal, mely néhány memóriamodulon megtalálható. Ez tárolja a memória hozzáférési időt jellemző adatokat az adott egységről, melyek a gyártási tesztek alatt kerültek meghatározásra. A BIOS ennek értékeit lekérdezheti a rendszerindulás alatt, ami lényegesen megegyszerűsítheti a pontos beállítások végrehajtását, nem kell a különböző paraméterekkel bíbelődni a BIOS-ban. Ha a BIOS várja az SPD információt, de valamiért nem kapja meg (a különböző modulokon vagy van ilyen egység, vagy nincsen), csak becsülni tudja a megfelelő értékeket, és erre vonatkozik a megjelenő tájékoztató jellegű üzenet. Ezzel semmivel sem fog kevésbé működni a gép, mintha SPD nélküli memória lenne beleszerelve, de ha SPD memóriát vettél annak idején, az valamivel drágább volt.

Szabad szemmel is azonosíthatod az SPD EEPROM-ot, ha alaposan szemügyre veszed a modult - keress egy kis, négyzet alakú chipet az egyik sarokban, két oldalán hat lábbal.

Olvasói tipp

Ha a Modular Technology Savage MT grafikus kártyájával rendelkezel, érdemes letölteni a legfrissebb meghajtót és a nagyon jól használható *S3Tweak* segédprogramot a **http://sdn.fgn.com/** címről.
Stefan Archer



Halló, központ?

Ahol most lakom, meglehetősen érdekes belső telefonrendszer működik. A szobákba át lehet telefonálni belső vonalon, viszont nincsen tárcsahang. Hogy tudnám rávenni a modememet, hogy csatlakozzon az Internetre? Hiába állítom be, hogy tárcsázzon 9-est a külső vonal eléréséhez, tárcsahang híján ez nem megy. A másik dolog, hogy össze lehet-e kötni két gépet ilyen belső telefonhálózaton a modem segítségével? Van erre valami speciális eszköz? Mindenesetre a Net hozzáférés lenne a fontosabb, most is kézben hurcoltam el az egész cuccot egy barátomhoz, és onnan sikerült megírnom a levelet. A karom fáj, mintha egy hétig dinnyét pakoltam volna...
R Smith



Már többen is írtak annak idején mindenféle remek ötletekről, hogy elméletben hogyan lehetne összekötni két gépet a belső telefonhálózaton keresztül. A technikai problémák, amelyeket le kellene győzni ahhoz, hogy a modemeket meg lehessen győzni, hogy tárcsahang nélkül is kommunikáljanak egymással, meglehetősen számosak - emellett az eredmény nem lenne más, mint egy meglehetősen alacsony sebességű helyi hálózat. A jelet modulálni, majd demodulálni csak azért, hogy néhány tíz méteren átküldjük, felesleges és nagyon kevéssé hatékony. Az Ethernet protokollt pont ilyen alacsony zajszintű, rövid távolságokat áthidaló hálózatra tervezték, így összehasonlíthatatlanul jobb sávszélességgel dolgozik.

Ahhoz, hogy a trükkös helyi telefonrendszerből el tudd érni az internetszolgáltatód, lehet hogy elég átkapcsolni a modemet pulse módba a tone üzemmódból. Ehhez a Vezérlőpulton keresd meg a modembeállításokat, majd a tárcsázásnál keresd meg a megfelelő váltókapcsolót, és állítsd pulse üzemmódba.

Zajszintemelkedés

Van egy PII-es gépem, amit némi lakásátrendezés eredményeképp be kellett pakolni a nappaliba. Ez nem lenne baj, de ha Felfüggesztett üzemmódba (Standby) teszem a gépet, az egyik ventilátor továbbra is forog, kellemetlen zajt eredményezve. Ettől pedig falra mászik a feleségem, aki ezenközben nem tudja nézni a Barátok köztet. Nem lehetne valahogy kikapcsolni ezt a ventilátort?
Alan

V Standby üzemmódban a processzor ventillátora nem működik, viszont a gép állandóan aktívan figyeli az ébresztő jeleket, amelyekre magához kell térnie. Ehhez persze szükség van a tápfeszültségre, azaz a tápegységet nem lehet kikapcsolni. Viszont bekapcsolt állapotában állandó hűtésre van szükség, mert nagyjából hasonló mennyiségű hőt termel az egység, a gép használatától függetlenül. Ezért a transzformátor alacsony hatásfoka a felelős. Persze megpróbálhatnád kiszerelni csak a tápegységet, és kitelepíteni valami távolabbi szobába, de ez azért nem tanácsos. A nappali szőnyege alatt vagy a fal tövében futó kábelköteg valószínűleg hatványozottan nagyobb fejfájáshoz vezetne, mint az alapprobléma. Nem csak ez a gond, ilyen hosszú tápvezetékek esetén mindenféle apró feszültségingadozások léphetnének fel, a legvadabb problémákat okozva. Lehet, hogy nem korszakalkotó javaslat, de mi lenne, ha teljesen kikapcsolnád a gépet az említett roppant igényes sorozat alatt?



Úgy néz ki, mint egy vagon tengeri uborka, de tulajdonképp csak egy USB hub.

Honnan jön az áram?

K Ha jól értem, az USB eszközöket egyszerűen csatlakoztatom a gépre vagy egy másik USB egységbe, és nincs elektromos hálózati vezeték. Ha ez így van, hogy működnek az olyan eszközök, mint például a Microsoft Internet Pro billentyűzet? Ez egy P/S2 egység, 2 USB csatlakozóval. Ha az egyikre rátenném egy USB szkennert, akkor az a billentyűzeten keresztül kapná a tápfeszültséget, vagy lenne egy fali hálózati csatlakozó is?

Paul R

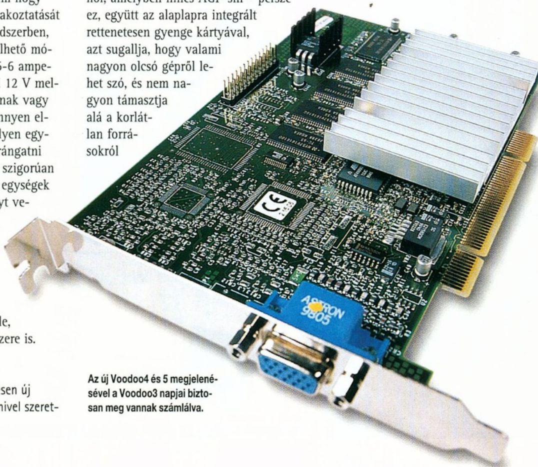
V Az USB valóban szolgáltat némi feszültséget, de ez kizárólag alacsony fogyasztású eszközök ellátására elegendő, mint például a billentyűzet, az egér vagy a hangfal. Bármi, aminek ennél több kakaó kell – monitor, nyomtató, szkenner vagy erősítős hangfal –, saját hálózati csatlakozóval rendelkezik, és az USB-kábelen csak adatot fogad. Az USB előnye elsősorban nem az, hogy megszünteti az igényt a hálózati csatlakozásra, hanem hogy számos különféle eszköz csatlakoztatását teszi lehetővé szabványos rendszerben, bekapcsolt állapotban is cserélhető módon. Ha az USB képes lenne 5-6 amperes áramerősséget szolgáltatni 12 V mellett, amennyire egy nyomtatónak vagy monitornak szüksége van, könnyen elképzelhető, hogy nem lenne ilyen egyszerű működés közben ki-be rángatni a drótokat. Az USB-szabvány szigorúan meghatározza, hogy az egyes egységek legfeljebb mennyi teljesítményt vehetnek fel a buszról, mert a tervezőknek úgy kell számolniuk, hogy akár 128 egység is sorba lehet fűzve egy USB-csatlakozón. Ha ezek mindegyike 5 ampert venne fel, nemcsak az alaplap égne le, jó eséllyel a ház vezetékrendszere is.

Hardver horror

K Most vettem egy teljesen új PIII/600-as gépet, és mivel szeretnék vele játszani is, akartam bele egy új videokártyát, mert csak egy 2MB-s alaplapra integrált kezdeményt adtak hozzá gyárilag. Mikor azonban felnyitottam a gép házát némi előzetes tájékozódás végett, teljes sokkban vettem észre, hogy az alaplapon nincsen AGP sín. Ilyet még nem láttam – pedig valami új, dögös GeForce kártyát akartam venni bele. Ezek szerint a legjobb megoldás, ha kibékülök a dologgal, és használom a PCI sínt, vagy van valami alternatíva? Tudom, hogy vannak kártyák, amelyeket összekapcsolva meg lehet növelni a teljesítményt, igaz? A pénz nem akadály. Csak egy jó grafikus kártyát akarok.

Paul Lee

V Hát, a pénz azért valamilyen szinten biztosan számít, mert különben egyszerűen elajándékoztad volna a PIII/600-as gépet, és vettél volna helyette egy 850 MHz-es darabot, természetesen AGP-támogatással. Egyébként azon is csodálkozom, hogy sikerült újonnan olyan gépet venni valahol, amelyben nincs AGP-sín – persze ez, együtt az alaplapra integrált rettenetesen gyenge kártyával, azt sugallja, hogy valami nagyon olcsó gépről lehet szó, és nem nagyon támasztja alá a korlátlan forrásokról szóló megjegyzést.



Az új Voodoo4 és 5 megjelenésével a Voodoo3 napjai biztosan meg vannak számlálva.

A jelenlegi alaplap megtartásával a legjobb választás két Voodoo3 2000-es kártya lehet, amelyek együtt futva majdnem megduplázott teljesítményt nyújtanak. Ez olyan 50-60 ezer Ft-ból kijön. Másik választásként lecserélheted az alaplapot valami használhatóbb darabra, és vehetsz hozzá egy GeForce kártyát – ezért hozzávetőlegesen 80-85 ezer Ft-ot kell fizetned.

Utolsó megoldásként megvárhatod, míg az nVidia új, mostanra ígért kártyái megérkeznek, amelyek virtuális AGP-technológiával készültek, és a tervező azt ígéri, ezek birtokában a kártyák PCI-sínen is AGP-hez hasonló teljesítményt fognak nyújtani. Ha ez bejön, az AGP-re nem is lesz szükséged. *PCF*

Szervezett információk a neten

Csak emberközelien

A listák listája

http://catalog.com/vivian/interest-group-search.html

Ezt a listát bőven azelőtt hozták létre, hogy az Internetet elnevezték volna Internetnek. Tulajdonképpen egy folyamatosan frissített online adatbázisról van szó, számos kiegészítő információval. Az emlegetett lista a levelező listák listája – olyan fórumoké, amelyet egy téma iránt lelkesen rajongók tartanak életben, és nyílt levelezést folytatnak, melynek minden levelét az összes regisztrált tag megkapja.



A listák listája leginkább olyan, mint egy privát Usenet, a spam és a kemény pornóhirdetések nélkül.

Szervezetten

A virtuális internet kalauz

www.dreamscape.com/frankvad/internet.html

Ezen az oldalon nincs saját, eredeti tartalom, inkább egy hatalmas linkgyűjtemény, amely számos véleményt és tanácsot tartalmaz, jól átgondolt rendszerben – tulajdonképp úgy olvasható, mint egy nagy könyv fejezetei. Az oldal annyira népszerű, hogy számos grafikai átervezésen és áthelyezésen ment már keresztül, és kezd egészen portál jelleget ölteni.



Valóban, kicsit olyan, mint egy portál, de azért ezt ne vessük a remek oldal szemére.

Kiadott anyag

Informit

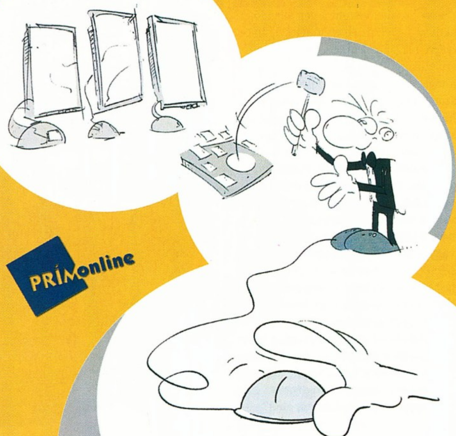
www.informit.com

Ez az oldal a Macmillan kiadóvállalathoz tartozik, egy hatalmas könyvtár, melyben régebben megjelent számítástechnikai kötetek és füzetek olvashatók, teljesen ingyenesen. A legtöbb könyv ugyan nem az elérhető legfrissebb az adott témában, de az itt található információk még mindig naprakészek. Van ezenkívül álláskereső és hírek szekció is.



A tagság ingyenes, és a rendszer még követi is, hogy melyik könyvet olvasod éppen.


a jól informáltak klikkje!
CLICK CLICK
PRÍMonline
www.Prim.hu


WWW.ARVERES.COM
PRÍMonline
ONLINE ÁRVERÉS


WWW
letoltes
PRÍMonline
Internet
Rendszer
Multimedia
com
Iroda


PRÍMonline
WWW.PRIM.HU/KARRIER/
A KÖVETKEZŐ ÁLLÁSA MEGTALÁLJA ÖNT !

pcformat.hu

A sokoldalú PC magazin PC Format

Mint az elektronikus óceánt kutató békaemberek, tapogatózva haladunk a feneketlen webtengerben, hogy felnyissuk a legszebb gyémántokat rejtő kagylókat.

Bevezető

Az internet még ma is elérhetetlen sokak számára. És mi történik? A kormány lassan felébredni látszik csipkerózsika álmából, és rájön, Magyarország óriási károkat szenvedhet, amelynek keserű levét a jövőben isszuk meg, ha hagyjuk magunkat leszakadni az információtechnológia fejlődésétől.

New Yorkban létrehozzák a sávszélességi indexet, mely a kommunikációs vonalakat mint erőforrást, az Új Gazdaság erőforrását kezeli. Az Informatikai Minisztérium létrehozása lehet az első lépés afelé, hogy a gazdaság stratégiai pontjaként kezeljük a számítástechnikát, illetve az informatikát. Hazánkban rendszeresen az összlakosság 7-8 százaléka internetezik. Az átlagos havi 8-10 ezer forintos költséget, és a havi 50 ezer forintos átlagjövedelmet alapul véve a magyar internetezők jövedelmük ötödét költik böngészésre, míg nyugat-európai sorstársaik ezt már jövedelmük 2 százalékának feláldozásával megtehetik. A lelkesedésünk tehát megvan, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy sokan csak munkahelyükön használják a netet. Mindenesetre a segítség hiányzik az árak letörésére, a honi számítástechnikai eszközöket sújtó vámok eltörlésére, az oktatás színvonalának emelésére. Elengedhetetlen tehát azoknak a lépéseknek megtétele, amelyekkel szabad utat engedünk az informatika fejlődésének, különben néhány év múlva az „analóg" őskorban, a „digitális ősrobbanás" nagy vesztesei közt találhatjuk magunkat.

Irány tehát az internet, és ne felejtsétek véleményetek elmondani a PCF fórumon:
http://pcdome.gyaloglo.hu/cgi/pcformat/ubb/Ultimate.cgi
www.pcformat.hu



April issue delayed until 12/04/2000
Queer current Affairs
What have they

CENSORED



SAVE OUR WEBSITE

GAGGED: Please help us!
Lawyers for the *Pink Paper* have succeed in shutting down our normal website at www.outcastmagazine.co.uk.

They say it might contain defamatory content 'at some time in the future'. The Campaign Against Censorship on the Internet, our readers, OutRage! and the gay community are helping us to get back online.

Outcast is Britain's leading current affairs magazine for queers and others interested in the ongoing struggle for equality and lesbian, gay and bisexual human rights.

It is the only UK-wide magazine to focus on the grass roots movement, providing a forum for queer campaigners rather than a mouthpiece for the establishment

GAY NEWS
A free website with





Csak böngészünk, és böngészünk, és böngészünk...



Útmutató a világ kocsmáihoz
www.goodguides.com



Amazon.Hu
www.amazon.hu



Vianovo
www.vianovo.hu



Kapu
www.kapu.hu

ÖTÖS FOGAT

Mi kikaparjuk neked a gesztenyét. A te dolgod csak az, hogy pürét csinálj belőle.



Fókuszban

Kedveled a könyveket? Akkor a Fókusz Online Könyváruház bőséges kínálatából válogathatsz, ahol találhatsz még CD-ket, kazettákat, DVD-ket és kottákat is.
www.fokuszonline.hu



Rotten Tomatoes

Itt nemcsak egy véleményt kapsz a legújabb mozifilmekről. A Rohadt Paradicsomok rengeteg linket közöl, ahol az újdonságok kritikáit olvashatjuk el.
www.rottentomatoes.com



MAMA

A Magyar Múzeumok Adatbázisának honlapja, ahol mindent megtudhatunk hazánk múzeumairól, s mindegyikhez kapunk egy-egy linket is.
www.mama.hu



Magyar Aukció

A Magyar Aukció honlapján online árveréseken licitálhatunk régiségekre, számítástechnikai eszközökre, könyvekre és még sok minden másra. Nagyon ügyes!
www.magyaraukcio.com



Missing Kids

Ez a kereső eltűnt angol gyerekek fotóit és adatait tárolja. Azt is megnézhetjük, mostanra hogyan nézhetnek ki.
www.missingkids.co.uk.

A Demon pert vesztett

Az ítélet jelentősége, hogy az ISP-k felelősségre vonhatók a közzétett tartalomért.

Befejeződött a brit Demon internetszolgáltató és Laurence Godfrey tudós között régóta húzódó rágalmazási per. Az ítélet szerint az ISP felelősnek tartható a szerverein elhelyezett tartalomért. Az ítélet potenciális jogi csapdát állíthat az angol szolgáltatókkal szemben.

A Demon 15 000 fontot fizetett Godfreynak károkozásért, ráadásul a per költsége is őt terheli, ami akár a 250 000 fontot is elérheti. Nem beszélve a saját költségeiről. A jogi ügy 1997-be nyúlik vissza, miután a Usenet hírcsoportba postázott hamis üzenetek feladójaként valaki Laurence Godfreyt tüntette fel. Godfrey tájékoztatta a Demont az üzenetekről és arra kérte a szolgáltatót, hogy távolítsák el őket, azonban az nem tett ennek eleget.

Ez arra vezette Godfreyt, hogy jogi lépéseket tegyen, mivel az üzenetek sértő jellegűek voltak. Ezzel felvetődött a kényes kérdés, vajon az ISP felelős-e a szerverén lévő tartalomért, s most ez a precedens értékű döntés valóságos panaszáradatot indíthat el.

A The Register nevű IT hírszolgáltató kérdésére David Furniss, a Scottish Telecom's Internet Services (a Demon tulajdonosa) elnöke azt felelte: „Ha hasonló panasz érte volna Mr. Godfreyt egy nyilvános helyen, például egy étteremben, akkor nem perelte volna be az étterem tulajdonosát. Az egyetlen különbség ez esetben a tiszta törvényi szabályozás hiánya, és az internet sajátos természetével szembeni értetlenség." Ez igaz, ám ha valaki durván rád kiabál egy étteremben, megkérnéd a vezetőt, hogy távolítsák el az illetőt. Ezt kérte Godfrey is, amit a Demon nem hajtott végre. A sértő üzenetek törlésével a Demon elkerülhette volna az ügyet, s ezzel lezárta volna az egészet.

Az ISP-knek a tartalomért való felelősségre vonhatóságával az a probléma, hogy a cégek már akkor is nagy valószínűséggel eltávolítják az oldalakat, ha jogi lépésnek csak a puszta esélye felmerül. Elvégre az internetszolgáltatás kiélezett piacán senkinek nincs felesleges 250 000 fontja perköltségekre.

Az egyik példa a NetBenefit internetszolgáltató, aki az *Outcast* melegeknek szóló honlapját törölte le a szerveréről, miután egy ügyvédcsoporttól levelet kaptak, amelyben azt írták, hogy az *Outcast* valamikor a jövőben rágalmazást követhet el, és ha ez megtörténik, a NetBenefitet tartják érte felelősnek. Ki uszította az *Outcast* ellen a jogászokat? Nem más, mint a konkurens *The Pink Paper*. A NetBenefit habozás nélkül eltüntette az oldalt, aminek tükrözése megtalálható: **www.gay-news.org .uk/outcast/**.

A The Campaign against Censorship on the Internet in Britain (Brit Internetes Cenzúra Elleni Mozgalom) a NetBenefitről szóló híradás fejlécében azt közölte: „Elnyomott honlap – Godfrey első áldozata". Ezt természetesen Godfrey sem hagyta szó nélkül, mire ők egy amerikai szerverre költöztek. Az már egy másik kérdés, hogy az Angliában készült, de az országon kívül lévő szerveren tárolt oldalak kívül esnek-e a brit törvények hatáskörén.

www.demon.net
www.theregister.co.uk
www.netbenefit.com

April issue delayed until 12/04/2000 — Queer current Affairs
What have they got to hide?
Outcast
CENSORED
SAVE OUR WEBSITE
GAGGED: Please help us!
Lawyers for the *Pink Paper* have succeed in shutting down our normal website at www.outcastmagazine.co.uk.
They say it might contain defamatory content 'at some time in the future'. The Campaign Against Censorship on the Internet, our readers, OutRage! and the gay community are helping us to get back online.
Outcast is Britain's leading current affairs magazine for queers and others interested in the ongoing struggle for equality and lesbian, gay and bisexual human rights.
It is the only UK-wide magazine to focus on the grass roots movement, providing a forum for queer campaigners rather than a mouthpiece
GAY NEWS

A melegek jogairól szóló *Outcast* magazint a webtárhely-szolgáltató letörölte, miután perrel fenyegették meg.

Campaign Against Censorship of the Internet in Britain
Sections — Campaign Homepage — Free Speech — Privacy and Encryption — How you can help — Other sites
Campaign Homepage
Top stories
CACIB arises phoenix-like from ashes of UK censorship
Anti-censorship site censored
Resource list
Submit story

A perek elkerülése végett a Brit Internetes Cenzúra Elleni Mozgalom amerikai szerverre költözött.

Mire hivatkozzunk?

Ha van saját honlapod, érdemes meggondolni, milyen linkeket helyezel el rajta.

A nagy hatalmú Amerikai Mozgókép Szövetség (MPAA) lobbija tűz alá vette a *2600* nevű online hackermagazint, miután a weboldal olyan site-okra mutató linkeket közölt, ahonnan a Linux *DeCCS* szoftver letölthető.

Az MPAA igen indulatosan viselkedik a *DeCCS*-sel kapcsolatban, mivel segítségével dekódolhatjuk a DVD-ket, és lehetséges „arra jogosulatlan lejátszókon" is megnézni a filmeket. Ezt pedig bárki megteheti, aki Linuxot használ a gépén, és letöltötte a *DeCCS*-t.

Az MPAA már januárban kezdeményezte a *2600* betiltását, amikor a website a *DeCCS*-t a saját oldaláról tette letölthetővé. Az a buzgalom, ahogyan az amerikai társaság a tiltott Linux szoftvert üldözi, jól bizonyítja, mennyire aggódnak, hogy a video- és kazettaipar után végül a DVD fejőstehene is a kalózok áldozatául eshet. Oroszországban, Kínában, Dél-Koreában és Tajvanon minden egyes legális nyugati videóra és zenei albumra legalább száz kalózváltozat esik.

A *DeCCS* heves indulatokat kiváltó téma a Linux-rajongók között, mióta januárban az MPAA-nak sikerült letartóztattatnia a program alkotásában segédkező 16 éves programozót, Jon Johansent. Johansen állítása szerint a programot azért készítették, hogy a Linuxos felhasználók is lejátszhassák a DVD-filmeket a PC-jükön – a digitális kód feltörése csak „mellékhatás".

Az MPAA második jogi támadása a *2600* ellen új precedens teremtését segíti elő az internetes törvénykezésben, bármilyen irányt vesz is az ügy. A Ticketmaster .com online jegyértékesítő óriás nemrég vesztett el egy pert a rivális Tickets.commal szemben, akik azt sérelmezték, hogy bizonyos műsoroktól nem a főoldalra, hanem a versenytárs honlapjának belső oldalaira mutattak a linkek. Hamarosan azt is megtudjuk, a bíróság hogyan vélekedik a vitatott szoftverekre mutató linkek közléséről.

www.2600.com
www.mpaa.org
www.ticketmaster.com
www.tickets.com



Mi lenne a webbel a linkek nélkül?

Ingyenes Dreamcast?

Nos, azért nem egészen.

A MÚLT HÓNAPBAN A SONY KÖZZÉTETTE, hogy a PlayStation 2-t 2001-re széles sávú internetkapcsolattal látják el. Nem sokkal ezután a ravasz versenytárs Sega bejelentette, hogy az amerikai vásárlóknak 200 dolláros engedménnyel, azaz tulajdonképpen ingyen adják a Dreamcastet. Az árengedmény igénybevételéhez a Dreamcast-tulajdonosoknak két évre a Sega saját internetszolgáltatójánál, a SegaNetnél kell előfizetniük. Mivel az előfizetés havi 22 dollárba kerül, a kétévi díj majdnem 600 dollárt tesz ki. Hmm.

A Sega nyilvánvaló célja, hogy feltornássza az online játékszolgáltatás felhasználóinak számát, és talán abban reménykedik, hogy a konzoljátékosok nem bánják a többletpénzt a netelérésre költeni. Mivel azonban a SegaNet csak ősszel indul, a szolgáltatás startja a PlayStation 2 amerikai megjelenéséhez veszélyesen közel lesz. Ez a legfrissebb ilyen jellegű ajánlat a bő választékban, ahol az ügyfelek ingyen kapják a hardvert egy adott időtartamra megkötött szerződésért cserébe. A mobiltelefon- és digitális TV-gyártók, illetve az „ingyen PC-k" mostani áradata használja leginkább ezt a modellt. Idáig nem jelentettek be hasonló szisztémát az európai Dreamcast-rajongók számára, bár a vén kontinens lakói nem szokták nagy lelkesedéssel fogadni a hasonló akciókat. Lehetséges, hogy a Sega vár, amíg elterjednek a széles sávú, vagy a korlátlan és ingyenes internetkapcsolatok. Mindettől eltekintve a *PCF* már szívesen látná a Sega online játékszolgáltatását, ám lapzártánkkor még mindig nem volt hivatalos információ, mikor keltik életre Európában.
www.dreamcast-europe.com

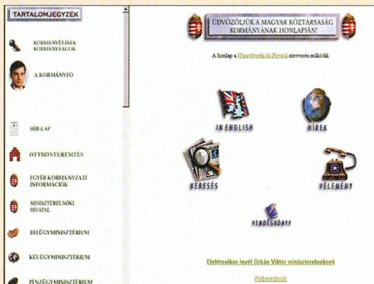


Ki mondta, hogy nem adnak ajándékba Dreamcastet? Az USA-ban csak elő kell fizetni a SegaNetre.

Hazai e-miniszter?

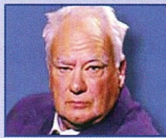
Mostanában sokat hallottunk arról, hogy a kormány – és az ellenzék – fel szeretné gyorsítani a hazai internetelérések terjedését, és kihasználni a világhálóban rejlő gazdasági lehetőségeket. Ezt alátámasztva már készül a Neumann-terv, és Borókai Gábor kormányszóvivő a Magyar Hírlapnak nemrég azt nyilatkozta, hogy a Miniszterelnöki Hivatalban született javaslat ugyan még nem került a kormány elé, de azt megerősítheti, hogy szándékukban áll egy informatikai államtitkári posztot létrehozni. Azonban az sem kizárt, hogy ebből később egy önálló szakminisztérium jöjjön létre.

Nem hivatalosan felmerült Vahl Tamás neve is az informatikai államtitkár jelöltjei közt, aki az SAP Hungary Kft. kereskedelmi igazgatója. Az üggyel kapcsolatban Magyar Bálint, az előző kormány oktatási minisztere, és a Sulinet program beindítója is nyilatkozott, aki szerint azonnal szükség lenne egy informatikai minisztériumra. Csatlakozni kell a szingapúri egyezményhez, vagyis el kell törölni a számítástechnikai cikkeket sújtó vámot és ÁFA-t. Ez 20-40 milliárd forintos bevételkiesést okozna az állami költségvetésben, viszont olyan fejlődést tenne lehetővé, aminek gazdasági hatásai rövid időn belül megmutatkoznának.
www.meh.hu



Informatikai Minisztérium akár már 2002-től? Ami igaz, az igaz, ránk férne.

Kedvencek
A gazdagok és szépek

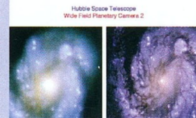


Név: Patrick Moore
Kor: 76
Foglalkozás: Asztronómus, színész
Vagyon: van mit a tejbe aprítania
Népszerűség: nagy mértékű



A kedvencem mindenekelőtt a NASA hivatalos honlapja, a **www.nasa.gov.** Mindennap frissítik, és a legfrissebb hírek, a kutatások és fellövések videói mindig megtalálhatók. Így első kézből juthatunk az űrkutatás fejlődésével kapcsolatos információkhoz.

A Hubble teleszkóp honlapjára is majdnem mindennap ellátogatok. Ha lehet, soha nem hagyom ki. A cím: **http://oposite.stsci.edu.** A Pic of The Day (A mai nap fotója) rovatba naponta bámulatba ejtő képeket tesznek fel.

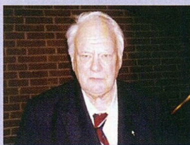




A kedvenceim közt megtalálható a dél-európai űrkutatási központ is, a **www.eso.org.** A különböző projektekről és a befejezett kutatásokról hatalmas színes képeket közölnek. Az oldalt hetente látogatva naprakészek lehetünk az eredményekkel kapcsolatban.

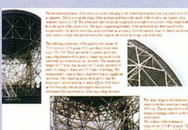
Televíziós műsorom, a *The Sky at Night* honlapja is jónak nevezhető. Folyamatosan frissítik. Ha már nem tudod kivárni a TV-műsort, akkor itt mindig találhatsz újdonságokat: **www.bbc.co.uk/skyatnight.**





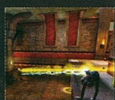
Valójában soha nem látogatok olyan rajongói oldalakat, mint a **www.conquest.demon.co.uk.** Őszintén szólva még azt sem tudtam, hogy egyáltalán léteznek. Soha nem próbáltam még a nevem beírni egy keresőprogramba.

Szoktam e-mailezni, főleg nemzetközi dolgaim intézéséhez. Nem kapok túl sokat, de mindig van egy adag, amivel meg kell birkóznom. Rendszerint olyan oldalak felkeresésével töltöm az időm az interneten, mint a **www.geocities.com/CapeCanaveral/9454.**



ÖTÖS FOGAT

Minden idők legjobb netes játékainak hivatalos honlapjai.



Quake 3

Bumm! Robbants darabokra a rakétavetőddel mindent, ami mozog. Ebből soha nem elég.
www.quake3arena.com



Unreal Tournament

Nekünk az *UT* csak a második a sorban, de ez senkit ne zavarjon. Valószerűtlenül nagyszerű!
www.unrealtournament.com



Starcraft

Csapatoknak és egyéni játékosoknak egyaránt kiváló szórakozás. A *Starcraft* kötelező stratégiai játék.
www.starcraft.com



Action Quake 2

Talán a valaha készült legjobb *Quake 2* módosítás. Még több szórakozás, ha egyáltalán lehetséges.
action.telefragged.com



Counterstrike

A *Half-Life* ezzel a lopakodós multiplayer módosítással kelt életre. Ez a hadsereg, katona – ne feledd!
www.valve.com

Online játékok

LANkadatlan csaták...

Kiküldött tudósítónk meglátogatta a ködös Albion LAN játékosainak legjavát, méghozzá akció közben. Most pedig mindent elmesél, töviről hegyire.



A szerverek olyan gyorsan futottak, hogy egy szavunk sem lehetett a sebességre.

Az internet – igaz, jóval nagyobb léptékben mérve – tulajdonképpen egy megdicsőült Helyi Hálózat (LAN). Így amikor meghívtak az angliai Swindon hatalmas multiplayer bajnokságára, nyúlszívem sem tudott itthon tartani. A Multiplay UK (**multiplay.co.uk**) számára már nem ismeretlen az ilyen rendezvények szervezése. A találóan Insomnia, azaz álmatlanság névvel illetett összejövetel már a harmadik volt a sorban, s már az előző rendezvény is 300 *Quake*-re éhes, vérben úszó szemű játékost vonzott. Bár eredetileg – az egyébként sem kevés – 250 fő fogadását tervezték, végül is 426 játékos gyűlt össze, kiegészülve néhány bámészkodóval. Az SMC mint szponzor által biztosított gyors huboknak, és az IBM izmos szervereinek köszönhetően nem voltak hálózati problémák, pedig jókora LAN-t építettek fel. A tizenöt 1GHz-es chippel szerelt szerveren többek között a *Quake 3*, az *Unreal Tournament*, és a *Half Life: Counterstrike* futott.

Mindent bele

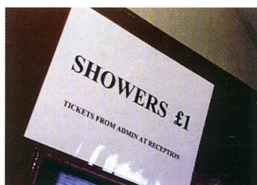
Messze a legnépszerűbb játék a *Quake 3* volt, amely a rendezvény nagy része alatt a kivetítő óriási képernyőjét is betöltötte. A helyiség külön-külön részeiben helyezkedtek el az *UT* hívei, vagy éppen a nyolcórás *Starcraft* ütközetek résztvevői, azonban a játékosok nagy része a *Quake* véráztatta arénájára koncentrált. A három világszínvonalon is a legjobbak között számon tartott játékos – Sujoy, Hakeem és Doomer – jelenléte pedig lehetőséget adott az egybegyűlteknek, hogy megnézzék, hogyan is kellene mindezt művelni, illetve hogy mindenki összemérje a legjobbakkal a képességeit. A média figyelme is idevetődött, s a TV-kamerák leginkább Sujoyra fókuszáltak. A *PC Format* képviselete határtalan bölcsességében úgy határozott, hogy megmutatja ezeknek a deathmatch bajnokoknak, mi fán terem egy igazi *Quaker*.

A LAN játékkal meglepetésünkre nem a sebesség volt a probléma, hanem éppen az ellenkezője. Hölgyeim és uraim, a szerverek olyan gyorsan futottak, hogy egy szavunk sem lehetett a sebességre. Amint lenyomtam a [T] billentyűt, hogy valamit mondjak, rögtön megöltek. Zavarbaejtő módon, a hét másik játékos elleni első húsz meccs után a *PC Format* nagy reményű képviselője a tabella aljára kúszott, szerény négy ponttal. Mentségére csak az szolgálhat, hogy nem volt fejhallgatója, ami ugye rettentő hátrány...

Váratlan vég

Behúzott farokkal oldalogtunk el a kölcsönvett géptől. Irány a bárpult! Itt találkoztunk néhány játékossal, akik elég elhivatottak voltak ahhoz, hogy a hónuk alá kapják a saját gépüket, itt összerakják őket, s nekiessenek egymás pusztításának. Néhányuk olyan harctéri sokkot kapott, mint a háborúba küldött zöldfülű katonák. A játéktudásukat firtató kérdésünkre az egyik szegény arc, aki inkább névtelenségbe burkolózott, nem tudta magát visszatartani: „Hülye vagyok, de milyen hülye. Azt hittem, hogy jó vagyok, és idejöttem. Nevetséges, de mindenki jobb nálam" – siránkozott. Egy helyi *PCF* előfizető pedig elmondta, hogy „Néhány éve játszom már online játékokkal. A *Quake World*-ben igazán nagy voltam." Aztán hangot adott véleményének, miszerint milyen jól megszervezték az eseményt, s hozzátette: „már alig

Szívesen dolgoznál a tudakozóban? Felejtsd el... Nyomjunk inkább egy kis *Quake 3*-at.



Sok játékosnál inkább „nem akadt a pénz", csak hogy ne kelljen zuhanyoznia játék helyett.


A királyok arénája. Oly nagy, hogy a vége homályba vész. Tele annyi jó játékossal, hogy... nos, biztos nem vagy kíváncsi a terjengő szagra. Külön köszönet [nEO]Tronnak a képért.

várom, hogy megláthassam, hogy fog itt minden kinézni vasárnap estére."

Ah igen, a vasárnap este. A *PCF* egy esős péntek délután érkezett ide a halál arénájába, amikor a rendezvény még alighogy elkezdődött. Ekkor már négyszáz serdülőkorú ifjú sürgölődött, s a rémálom kezdetét vette.

Hatalmas készletekbe halmozták fel a Red Bullt.

A hálózsákok elborították a termet, mindenütt üres üvegekbe botlottunk, a mennyezetről pedig egy óriási banánhéj lógott le. A dolgok egyre rosszabbra fordultak, ahogy közeledett a 48 órával későbbi befejezés. A közeli boltban hatalmas készletekbe halmozták fel a Red Bullt, s az ádáz harcosok literszámra töltötték magukba a szükséges energia-utánpótlást. A végeredmény az lett, amire számítottunk. Néhány elvetemült úgy határozott, hogy végig ébren marad, színig töltötték magukat koffeinnel, és a végén a fejük az asztalra koppant a gépeik mellett. A nyolcórás *Starcraft* küzdelem is áldozatokat szedett a harcosok között, akik körbe-körbe bóklásztak, és vörösre vált arccal üvöltöztek a semmibe. Nem kevésbé heves küzdelem alakulhatott ki azért a néhány zuhanyzóért is.

Virágzó korszak

Az otthon ülő játékosokat ez ugyan nem izgatja, de a multiplayer rendezvények sorban következnek. A következő ütközet itt június 9. és 11. között zajlik, s ekkor már 500 játékost várnak. Ezt követi a newbury-i verseny, augusztus 25-től 28-ig, várhatóan 700 résztvevővel. Végül egy 1000 játékost megmozgató őrület zárja az évet december 1. és 3. között. A nevezéseket előre kell leadni, s igencsak kapkodnia kell magát annak, aki be akar szállni.

A LAN játékok jövője tehát fényesen ragyog Angliában. A következő néhány alkalomra remélhetőleg néhány élvonalbeli amerikai játékos is ellátogat. Mi még itt ugyan nem tartunk, de időről időre nálunk is rendeznek *Quake*-bajnokságokat, mint például legutóbb Székesfehérváron. Ne felejtsük el, hogy ha a skandinávok által felállított kitűnő példát szeretnénk követni, akkor 15 000 fős monstre versenyeket kellene rendeznünk. Ők ezt már megtették a The Gathering fesztiválon. Sebaj, majd belehúzunk... PCF


Sujoy és Hakeem profi játékosok és jó barátok. Ne kezdj ki velük, mer' lenyomnak *Quake*-ben.

ÖTÖS FOGAT

Nézd meg ezt az öt szépséget az adatok kincsesbányája utáni kutatás közben.



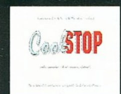
Translators' Site du Jour

Kiváló kiindulópont nyelvekkel, netes kereséssel, politikával és más egyébbel kapcsolatos oldalak megtalálásához.
home.ncia.com/~slarsson/sitejour.html



Short Attention Span

Viccekért, Flash alapú játékokért, vagy más egyéb internetes bárgyúságért vess ide egy pillantást.
www.amused.com/sass.html



CoolSTOP

A CoolSTOP talán a legjobb a 'Cool' oldalak közül. Sokkal inkább a jól megtervezett személyes oldalakra koncentrál, mint a kereskedelmi tartalomra.
coolstop.com



Pirate Pete's Picks

Ez az oldal egy hasznos vagy informatív honlaphoz közöl új linket néhány naponta. Egyéb, díjakat adó oldalakat is felsorol.
www.blackstump.com.au/pppowww.htm



Web Soup

Nincsenek grafikák, nincsenek reklámok. Semmi extra. Csak a legfrissebb linkek kb. 40 weboldalakat értékelő honlaptól. Briliáns!
www.ursus.net/WebSoup/

Tudtad, hogy...

Segítség a lusta szörfözőknek

Rengeteg időt és energiát emészthet fel a jó dolgok felkutatása a neten. De miért is fáradnál vele, ha mások boldogan megteszik helyetted?

Mindnyájunknak vannak kedvenc helyeink az interneten, de elgondolkoztál valaha is azon, hogy hány igazán rossz oldalt kell megnézned, mielőtt sikerül egy jót felfedezni? Az egyik unalmas, a másik lassan töltődik le, sokat pedig nagyon rosszul terveztek meg. Beletelhet kis időbe, míg találsz egy olyan oldalt, ahová érdemes visszalátogatni, és amiről szívesen beszélsz a barátaidnak.

A tényleges probléma az oldal helyének megállapításából ered. Hogyan tegyük ezt meg? A keresőprogramok nagyszerűen használhatók, amikor egy bizonyos dolgot szeretnénk megtalálni, de mi van akkor, ha nem előre meghatározott témák után kutatsz? Esetleg egyszerűen csak szörfözöl egy hasznos internetes híroldalt, egy érdekes, szórakoztató weblapot vagy egy mosolyogtatóan mulattató oldalt keresve? Megpróbálhatod beírni egy keresőbe, hogy „nagyszerű weboldal", de hidd el, ez nem segít.

A megoldás mégis egyszerű: ne is keress semmit, hagyd, hogy mások tegyék meg helyetted. Az interneten hemzsegnek azok az oldalak, amelyek azt tűzték ki feladatul, hogy a legjobb honlapokra hívják fel a figyelmed. Néhány ilyen oldal nagy cégeké, míg néhány website apró, és egyénileg működtetett. A végeredmény azonban ugyanaz: a sok-sok remek oldalt gyorsabban és kevesebb erőfeszítéssel kutathatod fel, mint valaha.

Listára kerülve

Ha van saját weboldalad, és úgy érzed, hogy az a tartalom, a tárgy, a design, vagy mindhárom miatt különleges, akkor a látogatók számának megnövelésére jó módszer, ha a honlapod felrakod néhány ismertetőket közlő vagy díjakat osztó oldal listájára.

Érdemes azonban figyelmesen ellenőrizni az oldalad, mielőtt elküldöd a nevezést. Nem számít, milyen jó a tartalom, ha a lapok lassan töltődnek le, vagy sok link nem működik. Gondosan kutasd föl a hibákat, amihez segítséget adhatnak az olyan oldalak, mint a NetMechanic (**www.netmechanic.com**) vagy a Web Site Garage (**www.websitegarage.com**).

Ha késznek érzed a weblapod, látogass meg néhány ismertetőket közlő vagy díjakat osztó oldalt. Ilyen például a **web siteawards.xe.net** vagy a **www.award sites.com**, ahol megkeresheted, milyen válogatásokat készítenek, hogy megtudd, a saját műved illeszkedik-e a témához.

Miután rábukkantál néhány megfelelő oldalra (10 több mint elég), keresd meg valahol a honlapon a nevezési (submit) linket, s küldd el nekik a kért adatokat. Készülj fel egy kis várakozásra, de remélhetőleg végül is felkerülsz a listára, ezután pedig más ismertetésekkel foglalkozó oldalak is felfigyelnek rád.

Webajánlatok

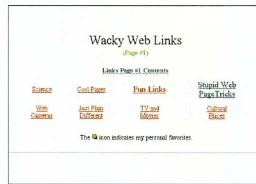
Ha friss weboldalakat keresel, az egyik lehetőség, hogy meglátogatod a Yahoo! What's New oldalait (**dir.yahoo.com/new**). Itt minden megtalálható a napi néhány ajánlattól a teljes listáig, amely tartalmazza az összes új oldalt, amelyeket aznap adtak a Yahoo!-hoz. De vigyázz, ez gyakran több mint 1000 honlap is lehet.

Mindamellett szükségtelen ragaszkodni a Yahoo!-hoz hasonló oldalakhoz. Hallottál már a *Net Talk Live!*-ról? Ez egy amerikai TV-műsor az internetről. Természetesen mi ideát nem kísérhetjük figyelemmel, ám szabadon élvezhetjük a website-ot, amely számtalan remek javaslatot tartalmaz mindenféle oldalhoz: szórakoztató, hasznos, informatív, mindenki számára tartogat valamit. Csak az archívum válogatásának böngészésével órákat tölthetünk el (**www.nettalklive.com/sites**).

Az egyik leghasznosabb válogatásokat közlő honlap a Web-Today (**www.web-today.net/webtoday**). Ahelyett hogy pusztán véletlenszerű válogatásokat mutatna be, napi témakörök szerint szedi őket össze, ami akármi lehet a DHTML-től, vagy a cookie-któl kezdve a biográfiákon át a kertészkedésig. Ez tehát egy kiváló kiindulási pont, ha egy bizonyos témában keresünk jó weblapokat. Sok oldal csak azért létezik, hogy díjakat adjon az arra méltónak talált weboldalaknak, ám ezek nem



Az Internet Minute oldal (www.internetminute.com) **egyenesen a linkek sűrűjébe vezet.**



Figyelj oda más emberek linkjeire is, mint például erre: www.mich.com/~rrreibel/weblnks1.htm.

The Lynx of the Week List, the original Web page rating resource on the Internet, was originally a private Internet mail list which began at the dawn of the Web. It became a public list in December of 1995. These are the official archives.

Pages/Sites are rated on a scale of 1 - 10. 10 being the best, of course. Lynx of the Week shall continue to acknowledge the best resources on the Web. The Web is not the designs, the bells and whistles, or the latest tweaks, the Web is us. By us for us and of us. It is we who make the Web what it is, it is we who make it the most desired location on the planet. It is us, fellow Netizen. I bid you welcome to Lynx of the Week.

I invite you to become a valued reader of Lynx of the Week. Our species is accomplishing mighty things upon the Web. LOTW is a chronicle of such things.

If you would like to subscribe to the Lynx of the Week, and receive two of the best sites on the Web in your inbox Monday thru Friday, simply fill out this simple form.

Lynx of the Week does not accept nominations for awards

Lynx of the Week List ©1994-2000 Howard V. Barton
All Rights Reserved

Current Issue | Previous Issue

"We know what we are, but know not what we may be."
William Shakespeare

Six Pack To Go
Special Places
1069743

HEALTHCENTRAL Rx 40% OFF ALL VITAMINS & SUPPLEMENTS >> Shop for your favorites now <<

A Lynx of the Week (web-star.com/lotw/lotw.html) **állítása szerint ők „a weboldalakat osztályozó eredeti forrás az interneten". Nyomás és nézd meg, mely honlapokat ajánlja figyelmedbe.**



Gyermekbarát oldalakat próbálsz keresni? Nézd meg a Family Site of the Dayt (www.worldvillage.com/famsite.htm).

annyira hasznosak, mint gondolnánk. A veteránnak számító Cool Site of the Day (www.coolsiteoftheday.com) például annyira elüzletiesedett, hogy a honlapjukat értékelésre beküldőknek pénzt kell érte fizetniük. A CoolSTOP (coolstop.com) és a Project Cool (www.projectcool.com/sightings) jól megtervezett oldallal rukkolnak elő, de általában jobban tesszük, ha elfelejtjük őket.

Ínyenceknek

Kevésbé hagyományos ajánlatokat ígér a Weird of the Web (www.public.usit.net/rluedeka/2odd4me), a Grouse! (www.grouse.net.au), vagy a Cruel Site of the Day (www.cruel.com). De vigyázz: bár ezek a többi weblaphoz képest sokkal nagyobb választékban kínálnak furcsa oldalakat, jóval valószínűbb, hogy az ajánlatok egyesek számára irritálók lehetnek. Biztosan nem az egész családnak szánták őket.

Egy másik megközelítés, hogy azokat a honlapokat találjuk meg, amelyek olyan témákra koncentrálnak, amik kifejezetten foglalkoztatnak. Néhányuk nyilvánvaló témát követít, mint például a Celebrity Site of the Day (www.csotd.com), sokuk azonban jóval specializáltabb, olyan témákat kutatva, mint az asztrológia (www.astropro.com/wow-logs.html) vagy a botanika (www.ou.edu/cas/botany-micro/bot-linx). Még egy kutyás oldalakkal foglalkozó válogatás is létezik (www.st.rim.or.jp/~ito/d/dogmark.html).

És végül, ha ezeknek az oldalaknak meglátogatása túl kemény munkának tűnik, van egyszerűbb megoldás is. Az Axie (www.axie.com) egy innovatív keresőprogram, amely eltárolja a kereséseid, s mindig küld egy e-mailt számodra, ha egy olyan új oldal tűnik fel, amely egyezik az érdeklődéseddel. A dolgok egyszerűbbé válnak. Vagy mégsem? PCF



A New Scientist (www.keysites.com/keysites/site/site.html) néhány vonzó tudományos oldalt tartalmaz.

Elszalasztott oldalak

Miért látogassunk más honlapokat értékelő oldalakat? Mert sokat veszthetünk nélkülük. Átböngésztük a napi ajánlataikat, és néhány perc alatt nagyszerű dolgokra akadtunk.



A Project Cool (www.projectcool.com/sightings/) vezetett el ehhez a Flash alapú oldalhoz (www.soulbath.com), ahol igazán érdekes webfelülettel várnak.



Az i-drive (www.idrive.com) segítségével komplett weboldalakat menthetsz le saját biztonságos merevlemezedre. A TechSightings (www.techsightings.com) ajánlata alapján.



Lusta vagy és érdektelen? Akkor a demotivate.com a te oldalad. Ezt a „szürke" honlapot a CoolSTOP-on (coolstop.com) találtuk.



A usounds (www.usounds.com) zenei híreket, kritikákat és sok MP3-fájlt szolgáltat. A Fierce-féle Pick of the Day rovatban bukkantunk rá (www.fierce.com/pick).



A The Translators' Site du Jour (home.ncia.com/~slarsson/sitejour.html) rendszeresen közöl ehhez a jogi gyűjteményhez (www.bailii.org) hasonlóan hasznos dolgokat.



Pirate Pete (www.blackstump.com.au/pppowww.htm) fedeztette fel velünk a szótárak, fordítók , és más nyelvi források kiváló oldalát (www.yourdictionary.com).



Klasszikus arcade játékok a Flash Arcade oldalán (www.flasharcade.com), amint azt a Short Attention ajánlatából megtudhatjuk (www.amused.com/sass.html).



A The Emporium of Fruit (www.emporiumoffruit.co.uk), az egyik legeredetibb humoros oldal a Yahoo! egy korábbi napi ajánlata (uk.docs.yahoo.com/picks).

ÖTÖS FOGAT

Öt nyerő honlap, amivel az internet legjavát kutathatod fel.



Seven Wonders

Mindennap egy új oldal, a hét kategória (Sport, Humor és Furcsaság, Szórakozás, Net Kultúra stb.) egyikébe besorolva.
www.penncen.com/7wonders/7wonders.html



TechSightings

Műszaki beállítottságú vagy? Akkor ez a programozással és hardver témákkal foglalkozó oldal nagy érdeklődésre tarthat számot.
www.techsightings.com



Komputer Klinic

Kim Komando netes rádióműsort készít az USA-ban. Ám most nem ez a lényeg, hiszen itt gyakran tíznél több remek link van hetente.
www.komando.com



Cruel Site of the Day

Az internetes események, a weboldalak más szemszögből való megközelítése. Keserédes humor, irónia, szarkazmus. Az érzékenyek kerüljék.
www.cruel.com



Fierce

A Fierce széles választékban gyűjti össze a weblapokat, sőt az általa gyűlölt oldalakról is közöl egy remek listát (www.fierce.com/nogos.html).
www.fierce.com/pick/

ÖTÖS FOGAT

Igazán szeretnénk, ha tetszenének ezek az oldalak. Hát vágjunk bele!



Nagy orrúak

Tetszenek a nagy orrú, vigyorogva bámuló hölgyek? Fordulj segítségért. Meghozzá ide.
www.cyberium.net/bnguy



Rosszízű cukorkák

Ez az a hely ahol istentelen háborút vívnak gyermekeink védelmében a rossz cukorkák ellen.
www.bad-candy.com



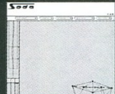
Celebriducks

Érdekelnek a gumiból készült változatos cuccok? Mit szólnál egy fürdőszobai gumifigurához?
www.celebriducks.com/index.html



Booyaka

Hallottál már egy bizonyos Ali G-ről? Itt az alkalom megismerni. Népszerű a fiatalok közt.
www.booyaka.co.uk



Soda

Mint holdkórosok tenferegnek a 2D-s poligon-csúszómászók. Ilyet még nem láttál!
www.soda.co.uk/soda/constructor/index.htm

Háló Világ

Löki a showdert... mindhalálig!

Fábry nemcsak a tévében, hanem a weben is osztogatja humor-bonbonjait. De hol is kóstolhatjuk meg?



„Mi van az NDK szöszmösz pléd alatt?"

KÉTHETENTE CSÜTÖRTÖK ESTÉNKÉNT VAN VALAKI, AKI mindig megpróbál zavarni a TV képernyőjén keresztül. Többnyire sikerül is neki. Fábry Sándor másfél év alatt megteremtette a hazai tévés showműsor készítésének és vezetésének új műfaját – legalábbis nálunk. Nem elég, hogy nem hagyja szóhoz jutni meghívott vendégeit, de keserédes iróniával fűszerezett, nyakatekert körmondataival, a germán kultúrához való kötődését számtalanszor hangoztatva, végre verbális és vizuális táplálékot szolgáltat azoknak a nézőknek is, akik egyébként képtelenek elviselni a kereskedelmi tévék alacsonyan szálló szellemi nívóját. Fábry robbanásszerű tévés karrierjének lökéshullámai a webet is elérték, s ha nem is korbácsolta fel az elektronikus óceán állóvizét, azért egy kissé felfodrozta azt. Megnéztük hát, hova csobbantak azok a humorral bélelt desszertek.



Esti showder Fábry Sándorral a weben (www.showder.com). A nyitólap az aktuális TV-show programját tükrözi.

Hivatalosan

Az „újságíró, humorista, dizájner" esti szómenésének hivatalos weblapja a **www.showder.com**, melynek nyitólapja mindig az éppen aktuális TV-show programját tükrözi. Az adott hét vendégeivel készült riport egy-egy rövidített változatát olvashatjuk, amelyek általában olyan részeket is tartalmaznak, amelyek a tévében nem hangzottak el, mert ugye Fábry úr éppen a delikvensbe fojtotta szót. Nem merül például örök homályba, hogy Liptai Klaudia cipőgyűjtési szenvedélye a klasszikus formájú magassarkú cipőkre terjed ki, melyekből eddig száz-két darabot gyűjtött be. Ami pedig – ebben nyilván mindnyájan egyetértünk – mérhetetlenül fontos adat. A menüben fábrysanyira kattintva „fábry löki a showdert". Itt tehát a műsorindító szövegeléséből idézhetjük fel a legszebb pillanatokat: miért került az Andrews légitámaszpontra a hatéves kubai kisfiú, Elian? A mi Sanyink elmondja: „Elian valódi neve Alien. Szuperkém a csávó, valójában hetvenéves, csak le van bonsaiosítva. Harminc évet szolgált a KGB-nél, annyi kitüntetése van, hogy tollmuppon hordja. Klónozva van a Dr. Sorge-ból meg a Che Guevarából, meg belekevertek egy kis Stirlitzet is, hogy ne csak oroszul beszéljen, ilyen van, érted."



Soma intim riportja Fábryval RealAudio formátumban hallható. Szerencsés riportalany!

Hát hogyne értenénk. Ehhez hasonló rejtelmeket ne várjunk a kulisszatitkok menütől, de azért egy-két információmorzsát itt is elcsíphetünk – jobbára a Kiskegyed stílusában. Elolvashatjuk továbbá a showder csapat tagjainak életrajzait, ahonnan többek közt megtudhatjuk, hogy az 1953-as születésű Fábry elvégezte a Mafilm Filmíró Iskolát, hosszú évekig dramaturgként tevékenykedett, s „számos nagy sikerű film forgatókönyve fűződik a nevéhez (Könnyű testi sértés, Ördög vigye, Megint tanú, Magyar Pizza, Sose halunk meg)".

Az se keseredjen el, aki esetleg elmulasztotta valamelyik korábbi műsort, és senki nem vette fel az ismerősök közül videóra. Az archívumban böngészgetve fellelhetjük az összes eddigi adás esszenciáját. Aki pedig mindezek után olthatatlan vágyat érez, hogy élőben is részt vegyen a showban, de azért jegyet nem akar venni rá, vegyen részt a játékban, ahol VIP belépőket nyerhet.

Dizájn Center

Hiába keressük a hivatalos honlapon a rekeszizmokat próbáló Dizájn Center rovatot. Ennek oka az, hogy ezt a rovatot még 1989-ben indította el a Hócipő humorlapban, s csak most került át a tévébe. No de sebaj, pötyögjük be kedvenc böngészőnkbe a **www.elender.hu/hocipo/szerzok/sz-fabry.html** webcímet, s máris találkozhatunk a fu-rábbnál furább tárgyakról szóló örömkönnyeket fakasztó írásokkal. „Mi van az NDK szöszmösz pléd alatt?" – teszi fel a műsorvezető a dizájneri kérdést. Hát „kádárista, cuculista" mosógépek, centrifugák, amelyek korántsem a mosási képességeikről, hanem inkább a rázkódás miatt megtett távolságról voltak híresek. De van itt TPF, azaz Titkos Pálinkafőzde, illetve szobaszauna, és még sorolhatnánk. A hülyeség határtalan.

Webrádión

Akinek pedig még ez sem elég, hallgassa meg Soma riportját Fábry Sándorral az index rádión (**radio.index.hu**), melynek címe „Mi, a pasik és a szex". A nem éppen finomlelkületűeknek szóló beszélgetés feltárja a showman intimebb szféráit, s azt is megtudhatjuk, hogy ő hogyan szereti. A részleteket mindenki hallgassa meg maga! Kezeket a paplan fölé, éljenek a csajok...

www.showder.com
www.elender.hu/hocipo/szerzok/sz-fabry.html
radio.index.hu

A Confessions filmek

A trapéznadrágok korszaka, a hetvenes évek négy legbutább filmje került e hónapban terítékre.

A *Confessions* filmek igazi csúcspontokként szerepelnek a celluloid történelmében, s csak a legelvetemültebbek gondolhatták komolyan azt, hogy a) bárkinek is volt mersze elkészíteni, b) az emberek valóban sorban álltak a mozikban, hogy megnézhessék és c) a producereket nem üldözték el az országból az első rettenet után, hanem újabb három részt készítettek a silány műből. Kemény szavak, de néha csak papírvékony határ húzódik az igazán borzalmas és a nagyon jó között.

A *Confessions* filmek annyira rosszak, annyira infantilisek és annyira betegesek, hogy lehetetlen úgy megnézni őket, hogy gyakran felnevetve ne billenjünk ki a lelki egyensúlyunkból. Az idő sok mindent jótékonyan elfed, azonban most régi sebeket téptek fel, hisz újra kiadták a hetvenes évek e gyöngyszemeit.

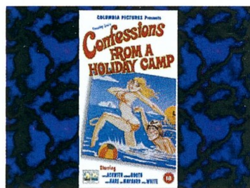


A Moving Music 5,99 fontért kínálja a videót: www.movingmusic.co.uk/vid/vid420.htm.



Robin Askwith munkában, mint mindig.

Robin Askwith alakította a sorozat főszereplőjét, Timmy Lea-t, a nehézfejű, farmerdzsekis amatőr nőcsábászt, aki végigügyetlenkedett beteges hajlamának sorozatán, végül szinte mindig egy nő bugyijában kötve ki. Christopher Wood nagy sikerű könyvei alapján a filmek 1974 és 1977 között készültek el. A filmek sikere több okra is visszavezethető. Természetesen voltak meztelen és szexjelenetek, azonban a meztelenség minimális volt, és a szexet is inkább humorosan ábrázolták, mint erotikusan. A filmek a „Folytassa…" sorozathoz hasonlóan a vizuális humoron alapultak. A tévéből is ismert akkori színészekkel a politikai korrektség korszakában forgattak, amely a sajátos stílus és humor fő forrása. Kattints az alsó Confessions ikonokra, amelyek a négy epizód borítóját mutatják be. Az elsőben egy ablakpucoló, a másodikban pedig egy popzenész vallomásának lehetünk fül- és szemtanúi. Mi azt javasoljuk, hogy az utolsó rész, a *Confessions from a Holiday Camp*-nek nézz utána, amely egy igazán gyötrő mozi, amit az is alátámaszt, hogy ebben a The Wurzels csapatának Give Me England című dala betétként szerepel. Ezt az executive producer választotta ki, amit nyilvánvalóan csak azért tett meg, mivel egy lukulluszi ebédet befejezve túl sok sherry brandyt döntött magába. Aztán ott van még a harmadik rész, a *Confessions of a Driving Instructor*, amelyben Sid és Timmy egy autóvezetői iskola nyitására vállalkoznak, s természetesen azonnal a konkurencia ellenállásába ütköznek.



Ah, a *Confessions* filmek Szent Grálja. Meztelenség, a The Wurzels, tengerpart… mi kell még?

A *Confessions* igazi aranybányát jelent a hetvenes évek csodálatosan klisés angol életformájának ábrázolásával kapcsolatban. Életkép egy olyan korról, amelyet jobb elsiratni, mint átélni. Ez a weboldal biográfiát és filmográfiát is közöl Robin Askwithról, illetve további részleteket az összes filmjéről. Nem egy nagy dobás, de jól megteszi, mint kiindulási pont a valaha készült leglehetetlenebb filmekhez.
www.fortunecity.com/lavender/godfather/974

Virtuális felszolgáló

Adódnak olyan helyzetek az életben, amikor csak a weben keresztül tudsz ételt szerezni. Vagy egyszerűen csak ahhoz van kedved. Mint nekünk is.

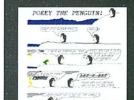
Egy bezárt szobában ülsz egy PC-vel és egy telefonnal az öledben? Budapesten, Debrecenben vagy Székesfehérváron vagy? Korog a gyomrod? Ragtapasszal leragasztották a szád? Ha ilyen szituációba kerültél, két lehetőséged van: vagy rendelsz valami harapnivalót az interneten, vagy éhen halsz. Az utóbbi valószínűleg nincs nagyon ínyedre. Jusson hát eszedbe ez az írás, s később elmondhatjuk, hogy életet mentettünk.

A Netpincér (**www.netpincer.hu**) úttörő vállalkozás hazánkban, s már néhány éve üzemel. A honlap mára valóságos étel-portállá nőtte ki magát, szinte tobzódhatunk a bő választékban. A nyitólapon rögtön a lényegre térve válasszuk ki aktuális tartózkodási helyünket, vagy ha segélycsomagot akarunk küldeni valamelyik éhező barátunknak, az ő tartózkodási helyét. Ezután a felajánlott éttermek közül jelölhetünk ki egyet. Érdemes figyelni a minimális rendelési értéket – ami általában 500 Ft körül van –, különben hoppon maradhatsz. Itt közlik a vendéglők telefonszámait is, de hát a ragtapasz, ugye… Meg különben is, egyszer a netes rendelést is el kell kezdeni! A fő sláger a pizza, de azért számtalan más ételből is választhatunk a levesektől és tésztáktól kezdve a köreteken át a bélszínlángosig. Az italokról nem is beszélve. Ha megpakoltad a virtuális kosarad, már küldheted is a megrendelést. Első vásárlás esetén egy gyors és ingyenes regisztrációt is meg kell tenni, ám ezután nincs más dolgunk, mint várni. A rendelés elküldésekor a megjegyzés rovatba ugyan be lehet írni, hogy „majd" éhen halok, kérem siessenek", ám sajnos nem sokra megyünk vele. Ha szerencsénk van, még aznap megkapjuk a betevőt, ha nem, várnunk kell másnapig, így aztán érdemes előre gondolkoznunk.



Ma már nem érheti éhhalál a netes szörfözőt, hála a Netpincérnek, amely rengeteg egyéb szolgáltatást is nyújt.

A jól megtervezett oldalnak köszönhetően a hozzávalók, vagy egyszerűen a kívánt étel neve szerint is kereshetünk. És többnyire találunk is. Vásárolhatunk a vacsorához valamilyen finom bort is a sok-sok felsorolt fajta közül. Sőt, ha a hűtőnk elromlott, vagy nincs áram, s az aggregátort csak a PC-re kötöttük rá, rendelhetünk jeget is, méghozzá hét különböző formájút! 10 kg párna alakú jégkocka már potom 750 forintért a miénk lehet. Ha már van vacsoránk, borunk, s a feldagadt bokánkat is lehűtöttük a jéggel, jóllakottan szemezgethetünk a receptek ezreiből, olvashatunk az egészséges táplálkozásról, szavazhatunk a kedvenc éttermünkre, vagy akár virtuálisan elintézhetjük a holnapi élelmiszer bevásárlást. Egészségünkre!
www.netpincer.hu



Soha nem tudhatjuk, mikor lesz szükségünk 5 kg félhold formájú jégre.

ÖTÖS FOGAT

Öt török öt görögöt dögönyöz örökös örömök közt.



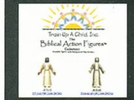
Szakállakról
A képeket tanulmányozva tanuld meg hogyan kell megnöveszteni és gondozni ezt a nemes arcszőrzetet.
members.aol.com/beardguy/beard026.htm



Szerencsételen szerelem
Szomorú vagy és letört? Krónikusan egyedül vagy? Nézd meg a Solosexuality részt a szerelmi leckékben.
www.unluckyinlove.com

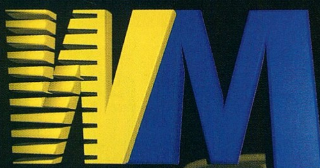


Pokey a Pingvin
Pokey egy morcos pingvin, akinek kalandjait folyamatosan figyelemmel kísérhetjük a képregényekben.
www.frontside.com/pokey/archive/index10.html



Playdog
Bár az oldal állítása szerint nem mutat meztelen kutyákat, mégis rengeteg csupasz ebet láttunk.
www.playdog.com

Bibliai hősök
Unod a *Star Wars* figurákat? Vegyél egy bibliai hőst. Jézus kapható afrikai és kaukázusi változatban is!
www.trainupachild.com


WM
WESTEND MULTIMÉDIA

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver – minden ami kell

A *PC Format* Piaci Séta rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A *PCF Piaci Séta* virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

A *PCF Piaci Séta* termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan mellékes holmi.

A *PCF Piaci Séta* katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

A MINŐSÉG NYOMÁBAN

HARDVEREK

KAPCSOLATOK

DVD FILMEK



VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?

Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról

Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törött, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhetsz az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használd! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakciód szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

PC Format PIACI SÉTA

A sokoldalú PC magazin

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkockát és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sek, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vegyünk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.



ÚJ!

Erazor X2 Nincs adat Elsa 90%

Az X2 egész egyszerűen a leggyorsabb 3D gyorsító, amit valaha is láttunk. Ebben is a sokat dicsért GeForce chip dolgozik, mint például a Creative-féle Annihilatorban, az Elsa kártyája mégis nagyobb hatást gyakorolt ránk, nem utolsósorban a kiforrottabb driver miatt. Az új Erazor Double Data Rate memóriája kétszer akkora sebességgel dolgozza fel az adatokat, mint a máshol használt Single Data Rate. Az Erazor X2-vel szokás szerint egyetlen baj van: drága.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Blaster GeForce Ann	61 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Az első GeForce 256-alapú kártya, de még kevés játék támogatja.
3D Blaster Riva TNT2	40 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset ilyen áron.
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájljaidat hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-írót vagy -újraírót. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R is. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



CRX140E-RP Nincs adat Sony 92%

Tény, hogy nem a CRX140E-RP a műfaj Denise Richardsa, de ha egyszer egy CD-író ennyire jó, akkor kit érdekel? A Sony terméke 32x-es sebességgel olvas (tehát „hagyományos" CD-ROM-ként is megállja a helyét), 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. A mellékelt szoftvercsomag párját ritkítja – még zenei szoftvereket is kapunk. A segédprogramok mellett a doboz sok minden mást is tartalmaz, például üres lemezeket és egy speciális filctollat.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	78 900 Ft + ÁFA	HP	93%	4x-es írás, 24x-es olvasás, plusz ragyogó szoftverek.
CD-Writer Plus M820e	90 000 Ft + ÁFA	HP	90%	Kicsi és gyors: ami egy notebookhoz kell.
Plexwriter 8/4/32A	Nincs adat	Plextor	90%	Nagy teljesítmény jutányos áron.
PCRW 404K	Nincs adat	Philips	82%	Nem a leggyorsabb, de könnyen használható újraíró, sok extrával.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellt kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer beruházunk, érdemes olyan extra funkciókért is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a késleltetett exponálás.



PhotoPC 800 204 000 Ft + ÁFA EPSON 90%

Kis méret, ezüstösen csillogó, igényes külső és elképesztő teljesítmény: tudása alapján a PhotoPC 800 a hagyományos fényképezőgépeket is helyettesítheti. A 8Mb-os CompactFlash kártya 1984x1488-as felbontás mellett 11 kép tárolására képes, 640x480-nál pedig akár 133 fotót is tárolhatunk rajta. Az egyénileg is változtatható beállítások, a vörösszemeffektus-csökkentés és a hangfelvételi lehetőség bőven kárpótol a digitális zoom hiányosságaiért.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CoolPix 950	309 000 Ft + ÁFA	Nikon	92%	Nagyszerű kamera, kiváló képek, magas ár.
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
PDR-M4	154 950 Ft + ÁFA	Toshiba	81%	Könnyen kezelhető, gyors, és akár 124 képet is tárolhatunk vele.



DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



PIONEER DVD-A04SZ 28 700 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-A04 a maga 10x-es sebességével (CD-ROM-ként 40x-es) az egész DVD-mezőnyt állva hagyja. Az autós CD-lejátszókhoz hasonlóan a Pioneer gyönyörűsége slot-in rendszerű, vagyis „beszippantja" a lemezt, így akár függőlegesen is használható. Az ára elfogadható, különösen, ha a mellékelt játékprogramokat (X-Files, Baldur's Gate) egyébként is megvettük volna. Sajnos MPEG-2 dekódolásra még szoftveresen sem képes, így filmeket nem nézhetünk rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
DVD 303-S SCSI	34 900 Ft + ÁFA	Pioneer	70%	SCSI kedvelőknek ajánlott, nyíláson át tölthető.
Encore PC-DVD 6X DXR3	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	85%	Hardveres MPEG-2 dekódolás, de átlagos teljesítmény.
PC-DVD Blaster 6x	30 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	82%	Átlagos teljesítményű, de szoftveresen tud MPEG-2-t dekódolni.
SR-8584B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	75%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem árasztják el a boltok polcait, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házimozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szereznünk egy dekóderkártyát.

JÁTÉKVEZÉRLŐK Remegő kézzel...



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreálló gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem késztet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya: futurista külső hatékonysággal párosítva.
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntésérzékenység.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerekek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak meglenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülre...



Internet Keyboard 6 300 Ft + ÁFA Microsoft 81%

Most, hogy az internet lassan az élet minden területére betette a lábát, és már a kukoricapelyhek dobozán is URL-eket olvashatunk, nem csoda, hogy ez a billentyűzet kimondottan a böngészést igyekszik megkönnyíteni. Az extra gombok még elérhetőbbé próbálják tenni a leggyakrabban használt funkciókat (Vissza, Előre, Leállítás stb.), ám a kívánt célt csak részben érik el. Mindezek ellenére az Internet Keyboard masszív felépítésű, és csuklótámasz is van rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerekjáték installálni, ergonómikus és vezeték nélküli.
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
IntelliMouse Explorer	14 780 Ft + ÁFA	Microsoft	71%	Optikai érzékelés, kényelmes fogás.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülük. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonómiai szempontok, az ínhüvelygyulladás ugyanis hosszú időre harcképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Termetes darab, de tele van gombbal, így kedvünkre mazsolázhatunk a távollétünkben érkezett üzeneteinkben. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz.
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralkodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PC Format
A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükrei

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrissítési frekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/teljesítmény-arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.



ÚJ! Philips 107B 102 900 Ft + ÁFA Philips 90%

Ha az egész napot a monitorod előtt töltöd – akár komoly munka, akár komoly játékok miatt –, már éppen itt az ideje leváltani azt a kis 15 colost, amit a mostani PC-dhez kaptál – például egy Philips 107B-re. Kis mérete ellenére a készülék rengeteg beállítási lehetőséggel kápráztat el, és kristálytiszta a képe, bármire is használod. A képernyője nem lapos ugyan, de sokkal kevésbé görbül, mint hasonszőrű társai.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
VPD 150	428 900 Ft + ÁFA	ViewSonic	93%	15 colos, digitális TFT-monitor – drága, de megéri a pénzét.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Psion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentieken túl csúcsminőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	89%	Mobiltelefon és PC egyben.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználattal.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kéziszámítógépek egyike.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van is szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézerprintereknél a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotóminőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA Hewlett Packard 92%

Fotóminőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de a mindennapos használatot legalább jól bírja. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felüli minőség és funkcionalitás.
Canon BJC-6100	59 900 Ft + ÁFA	Canon	84%	Masszív felépítés, gyorsaság és jó minőség.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennerre. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Immár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: síkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.



Microtek Scanmaker X6 39 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámáron.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Phantom 330	19 900 Ft + ÁFA	Microtek	78%	Jó minőségű szkenner, kiemelkedő TWAIN driverrel.

A sokoldalú PC magazin
PCFormat
PIACI SÉTA

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók

SoundBlaster Live! Player 1024 38 000 Ft + ÁFA Creative Labs 95%

Két hangszóró- és egy digitális kimenet, belső csatlakozók a modem és a CD-ROM számára, belső S/P-DIF-csatlakozó, továbbá rengeteg szoftver – a Creative éppen csak a számítógépet nem mellékeli a kártyához. Pedig ha megtenné, rögtön hallhatnánk, milyen kiváló a Live! Player 1024 zenehallgatáshoz, DVD-hez és játékokhoz egyaránt. Említést érdemel a Movie Mode is, amellyel filmnézés közben meglepő hangminőség-javulást érhetünk el.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.
PowerVortex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
TerraTec EWS88MT	Nincs adat	TerraTec	90%	A csúcsok csúcsa, de kizárólag profiknak.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarrták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-féle Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatorna kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek

Sirocco Spirit 97 900 Ft + ÁFA VideoLogic 91%

Ha a zene tényleg szerelmünk étke, akkor a Sirocco Spirits valóságos orgiát rendez a nappalinkban. Képességeit azonban nemcsak a zene terén csillogtatja. Bármit is hallgassunk vele – játékokat, saját műveinket vagy akár csak a Windows indítódallamát – a hatás nem marad el. Hangerő- és hangszínszabályozó is van rajta, bár mi, a magunk részéről jobban szeretjük a magas és a mély hangokat egymástól függetlenül beállítani. Éppen ideje, hogy megszabaduljunk kis szürke PC-s hangszóróinktól!

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
Desktop Theater 5.1 Dig.	74 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Kicsi, de jó minőségű hangszórók.
DigiTheatre	97 900 Ft + ÁFA	VideoLogic	87%	A hangja, különösen a mélyebb tartományban, semmihez sem fogható.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélysugárzót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?

DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejezni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Pheripherials	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Iomega	91%	A 3.5-es floppy utóda.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemezek is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között vágunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!

ÚJ! Vesta Pro Nincs adat Philips 84%

Ha már van e-mailcímed, itt az ideje, hogy képed is legyen hozzá. A Vesta Pro meglehetősen bizarrul fest, de a három csápszerű láb miatt sokkal biztosabban áll, mint a konkurencia. A megfelelő konfigurálást varázsló segíti, de ha valami nem tetszene, egyénileg is módosíthatunk a beállított értékeken. A Vesta Pro képminősége és ára fordítottan arányos egymással (ti. az előbbi magas, az utóbbi alacsony), úgyhogy érdemes megvenni, mielőtt egy darab se marad belőle.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Buz	49 900 Ft + ÁFA	Iomega	93%	M-JPEG videovágó és szerkesztő.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os videodigitalizáló „hangos" lehetőségekkel.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csínján bánik a merevlemezzel is.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

KAPCSOLATOK Telefonszámok, weboldalak

JÁTÉK FORGALMAZÓK

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3DO	(1) 223 1500	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 261 1219	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cyro-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 461 5733	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbrointeractive.com
Havas Interactive	(1) 261 1219	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
Maxis	(1) 351 3078	www.ea.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 223 1500	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 261 1219	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
TopWare	(37) 315 905	
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi Média	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

CÉG	TELEFONSZÁM	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecmm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Casio	(1) 309 5100	www.casio.com
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creativelabs.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 269 0232	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Minolta	(1) 206 2244	www.minolta.hu
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVidia	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.okihu.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 388 7925	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 410 5987	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Videologic	(1) 331 0518	www.videologic.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

DVD FILMEK Magyar nyelven

WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
BÉRGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÖKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM – ZŰR AZ ŰRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVA	FALLEN	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600.	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÖKÉLETES MÁSOLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
BOSSZÚÁLLÓK	AVANGERES	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
TÖKÉLETES GYILKOSSÁG	PERFECT MURDER	5 000 Ft
CSALÁDI VAKÁCIÓ	NATIONAL LAMPON'S VACATION	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
BENJAMIN KÖZLEGÉNY	PRIVAT BENJAMIN	5 000 Ft
GOLFŐRÜLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANŐ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ŐRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTŐR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTSÁTOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ŐRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTŐL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNŐ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOS KERTJE	SECRET'S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERŐD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÁTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTŐ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÁNGOLÓ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÁGÓ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÁNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÁLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTEASE	STRIPTEASE	5 000 Ft
HIÚSÁGOK MÁGLYÁJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft
ÖSSZEOMLÁS	FALLING DOWN	5 000 Ft
HALÁLOS NYUGALOM	DEAD CALM	5 000 Ft
POLICE ACADEMY	POLICE ACADEMY	5 000 Ft
LED ZEPPELIN	LED ZEPPELIN	5 000 Ft
CASABLANCA	CASABLANCA	5 000 Ft
HÜVELYK PANNA	THUMBELINA	5 000 Ft
POLTERGEIST	POLTERGEIST	5 000 Ft
EXCALIBUR	EXCALIBUR	5 000 Ft
TISZTA JÁTSZMA	FAIR GAME	5 000 Ft
GYILKOS TÚRA	DELIVERANCE	5 000 Ft
ÉNEK AZ ESŐBEN	SINGIN' IN THE RAIN	5 000 Ft
AZ ÖRDÖGŰZŐ	THE EXORCIST	5 000 Ft
EGY IGAZ ÜGY	JUST CAUSE	5 000 Ft
2010 - A KAPCSOLAT ÉVE	2010	5 000 Ft
AMADEUS	AMADEUS	5 000 Ft
SOMMERSBY	SOMMERSBY	5 000 Ft
AZ IGAZSÁG NAPJA	TRUE CRIME	5 000 Ft
VADIÚJ VADNYUGAT	WILD WILD WEST	5 000 Ft
10 DOLOG AMIT UTÁLOK BENNED	10 THINGS I HATE ABOUT YOU	5 000 Ft
HARAGBAN A VILÁGGAL	REBEL WITHOUT A CAUSE	5 000 Ft
AZ IGAZAK	THE RIGHT STUFF	5 000 Ft
HÁBORGÓ MÉLYSÉG	DEEP BLUE SEA	5 000 Ft
SZÖRNYECSKÉK	GREMLINS	5 000 Ft
HALÁLOS TERÁPIA	EXTREME MEASURES	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
GODZILLA	GODZILLA	7 500 Ft
VAD VÁGYAK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESEN ÁT	FLATLINERS	7 500 Ft
ELHAGYOTT BOLYGÓ	SCREAMERS	7 500 Ft
GATTACA	GATTACA	7 500 Ft
DANTE POKLA	DANTE'S PEAK	7 500 Ft
DAYLIGHT	DAYLIGHT	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
HALÁLKANYAR	U-TURN	7 500 Ft
NAGY BORZONGÁS	BIG CHILL	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ABSOLOMBÓL	ESCAPE FROM ABSOLOM	7 500 Ft
ROBBANÓFEJEK	BIG HIT	7 500 Ft
ÉDESEK ÉS MOSTOHÁK	STEPMOM	7 500 Ft
STEPHEN KING: AZ EMINENS	APT PUPIL	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBAN LEGEND	7 500 Ft
BAD BOYS	BAD BOYS	7 500 Ft
NEM ÉR A NEMEM	OPPOSITE OF SEX	7 500 Ft
BULI AZ ÉLET	CAN'T HARDLY WAIT	7 500 Ft
MADELINE: A CSÍNYTEVŐ CSITRI	MADELINE	7 500 Ft
HUDSON HAWK	HUDSON HAWK	7 500 Ft
KISÉRLETI PATKÁNYOK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
ZENDÜLÉS A CAINE HADIHAJÓN	THE CAINE MUTINY	7 500 Ft
SOLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SOLO	7 500 Ft
ÚJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
REJTEKHELY	HIDEAWAY	7 500 Ft
8MM	8MM	7 500 Ft
FUTURESPORT - SPORTHÁBORÚ	FUTURE SPORTS	7 500 Ft
CHRISTINE – STEPHEN KING	STEPHEN KING'S CHRISTINE	7 500 Ft
MÜNCHAUSEN BÁRÓ KALANDJAI	ADVENTURES OF MÜNCHAUSEN	7 500 Ft
KÍNA SZINDRÓMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SORSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMIRTÓK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MÉG MINDIG TUDOM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENIK	BABY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DIÓ	JAWBREAKER	7 500 Ft
JACKIE CHAN: AZ ELVESZETT ZSARU	WHO AM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÁTÉKOK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZORRO ÁLARCA	THE MASK OF ZORRO	7 500 Ft
DR. STRANGELOVE, AVAGY HOGYAN...	DR. STRANGELOVE OR: HOW I ...	7 500 Ft
ÁRRAL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FARKAS	WOLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÁLLÓ NŐ MEGOSZTANÁ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEAVY METAL	HEAVY METAL	7 500 Ft
HATTYÚHERCEGNŐ	THE SWAN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	AWAKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft
DESPERADO/EL MARIACHI - A ZENÉSZ	DESPERADO/EL MARIACHI	7 500 Ft
ESÉLYLESŐK	AGAINST ALL ODDS	7 500 Ft
TAXISOFŐR	TAXI DRIVER	7 500 Ft
A 13. EMELET	THE THIRTEENTH FLOOR	7 500 Ft
A GONOSZ CSÁBÍTÁSA	MARY REILLY	7 500 Ft
MR. JONES	MR. JONES	7 500 Ft
ÜZENET A PALACKBAN	MESSAGE IN THE BOTTLE	7 500 Ft
AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS	LAST ACTION HERO	7 500 Ft
TANÁR ÚRNAK SZERETETTEL	TO SIR WITH LOVE	7 500 Ft
ROBOTZSARU 3	ROBOCOP 3	7 500 Ft
STREETFIGHTER - HARC A VÉGSŐKIG	STREETFIGHTER	7 500 Ft
MONDVACSINÁLT HŐS	ACCIDENTAL HERO	7 500 Ft
HALHATATLAN KEDVES	IMMORTAL BELOVED	7 500 Ft
MICSODA CSAPAT	A LEAGUE OF THEIR OWN	7 500 Ft
FRUSKA GATE	DICK	7 500 Ft
CARMEN	BIZET'S CARMEN	7 500 Ft
IDÉTLEN IDŐKIG	GROUNDHOG DAY	7 500 Ft
APAFEJ	BIG DADDY	7 500 Ft
VÁSOTT SZÜLŐK	PARENTHOOD	7 500 Ft
HOOK	HOOK	7 500 Ft
ÁJJL, VAGY JÖVÖK!	BLUE STREAK	7 500 Ft
DUPLA PLATINA	DOUBLE PLATINUM	7 500 Ft
TŰZFORRÓ ALABAMA	CRAZY IN ALABAMA	7 500 Ft
A WINSLOW FIÚ	THE WINSLOW BOY	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
OROSZLÁNKIRÁLY 2.	LION KING 2.	5 000 Ft
KÉZ, AMELY A BÖLCSŐT RINGATJA	HAND THAT ROCKS CRADLE	5 000 Ft
MEGCSALATVA	DECEIVED	5 000 Ft
KVÍZ SHOW	QUIZ SHOW	5 000 Ft
FEHÉR AGYAR	WHITE FANG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALOTT PÉNZ	DEAD PRESIDENT	5 000 Ft
ALADDIN ÉS A TOLVAJOK FEJEDELME	ALADDIN AND KING OF THIEVES	5 000 Ft
6 NAP, 7 ÉJSZAKA	6 DAY 7 NIGHT	5 000 Ft
HÓKUSZ PÓKUSZ	HOCUS POCUS	5 000 Ft
APÁD-ANYÁD IDEJÖJJÖN!	PARENT TRAP	5 000 Ft
UTOLSÓ DOBÁS	SNAKE EYES	5 000 Ft
EGY BOGÁR ÉLETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JOE AZ ÓRIÁS GORILLA	MIGHTY JOE YOUNG	5 000 Ft
KINEK A PAPNÉ?	PREACHER'S WIFE	5 000 Ft
MAFFIA!	MAFFIA	5 000 Ft
HUCK FINN KALANDJAI	ADVENTURES OF HUCK FINN	5 000 Ft
KŐBUNKÓ	CALIFORNIA MAN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DANGEROUS MINDS	5 000 Ft
APÁCA SHOW 2	SISTER ACT 2	5 000 Ft
DRÁGÁM, MOST MI MENTÜNK...	HONEY, WE SHRUNK OURSELVES	5 000 Ft
EGYIK KOPÓ, MÁSIK EB	TURNER AND HOOCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TENGER	BLANK CHEQUE	5 000 Ft
HÁROM FÉRFI ÉS EGY KIS HÖLGY	THREE MEN AND LITTLE LADY	5 000 Ft
GOOFY	A GOOFY MOVIE	5 000 Ft
MICIMACKÓ VISSZATÉR	POOH'S MOST GRAND ADVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG – VARÁ...	BEAUTY AND THE BEAST – THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLENSÉG	ENEMY OF THE STATE	5 000 Ft
KEDVENC MARSLAKÓM	MY FAVOURITE MARTIAN	5 000 Ft
A DZSUNGEL KÖNYVE	THE JUNGLE BOOK	5 000 Ft
A KIS HABLEÁNY	THE LITTLE MERMAID	5 000 Ft
POCAHONTAS 2	POCAHONTAS II.	5 000 Ft
BIGYÓ FELÜGYELŐ	INSPECTOR GADGET	5 000 Ft
CARLA ÚJ ÉLETE	THE OTHER SISTER	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITANIC	TITANIC	10 000 Ft
KERESD A NŐT!	THERE IS SOMETHING ABOUT MARY	9 000 Ft
FÉKTELENÜL	SPEED	6 900 Ft
FÉKTELENÜL 2 - TELJES GŐZZEL	SPEED 2	6 900 Ft
DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED	DIE HARD	6 900 Ft
MÉG DRÁGÁBB AZ ÉLETED	DIE HARD 2	6 900 Ft
LÁNCREAKCIÓ	CHAIN REACTION	6 900 Ft
RÉS A PAJZSON	BROKEN ARROW	6 900 Ft
HOLTPONT	POINT BREAK	6 900 Ft
X-AKTÁK – A MOZIFILM	THE X-FILES MOVIE	6 900 Ft
A BÁTRAK IGAZSÁGA	COURAGE UNDER FIRE	6 900 Ft
ÖRÖKKÖN-ÖRÖKKÉ	EVER AFTER	6 900 Ft
ROMEO + JÚLIA	WILLIAM SHAKESPEARE ROMEO & JULIET	6 900 Ft
ŐRJÍTŐ VÁGY	UNLAWFUL ENTRY	6 900 Ft
TŰZHÁNYÓ	VOLCANO	6 900 Ft
ALIEN I, II, III, IV	ALIEN I, II, III, IV	8 600 Ft/DB

Mivel szórakozzunk?

PCFormat A sokoldalú PC magazin

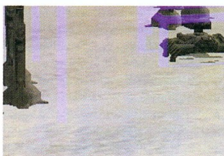
Üdvözlet mindenkinek a fantasztikus DVD-mellékletben. A következő oldalakon megtalálod a legújabb játékokat, alkalmazásokat és kiegészítőket, valamint a legfrissebb DVD, CD, film és könyv híreket és fejlesztéseket.

Bevezető

Ettől teljesen be fogsz pörögni! Minden, ami szem-szájnak ingere! Ettől tuti eléjulsz majd... Ésatöbbi, ésatöbbi. Ennyit a marketinges vénámról és a nyögvenyelősen fabrikált szlogenjeimről. Az igazság azonban az, hogy valóban számtalan ínyencséget tartogat számodra mellékletünk ebben a hónapban. Nemcsak teljes programokat, hanem egy nagy rakás jobbnál jobb szoftvert, internetes kincseket, játékdemókat és patcheket is csomagoltunk számodra. Utánanéztünk, milyen DVD-, CD-, film- és könyvújdonságok várhatók. A már megjelenteket pedig szigorú ellenőrzésnek vetettük alá, hogy neked már ne kelljen csalódnod. Ugyanezt tettük a legfrissebb filmújdonságokkal is. Ezek után már igazán nem maradhat semmi kívánságod, igaz? Vagy ez azért egy kicsit nagyképű kijelentés? Lehet... Sőt, biztos. Tudod mit? Felejtsd el. Inkább segíts nekünk. Több szem többet lát, több fül többet hall, több nő többet pletykál... Hoppá, ez nem pont idevágó megjegyzés volt. Na mindegy. A lényeg, hogy mi azt szeretnénk, ha tőled tudhatnánk meg, mire vágysz még. Persze ne azokat az álmaidat meséld el nekünk, amelyben Te szerepelsz, meg vagy két tucat félmeztelen mesztic lány! Azt írd meg, mit változtatnál az újságon, ha rajtad múlna! Véleményedet, észrevételeidet a pcformat@cmk.hu e-mailcímre várjuk. Szerkeszd velünk együtt az újságot! Így biztos olyan lesz, amilyennek látni szeretnéd!

Na jó, szívesen csevegnék még itt – magamban –, de vár a kötelesség. Még csak félig töltöttem tele a havi lemezkéket. Ideje újra a munkába vetnem magamat.
De nektek jó szórakozást!

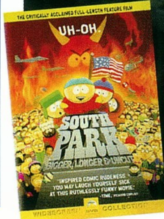
154


157


156


158


146





Tartalom

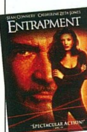
Belső infók

Közelgő attrakciók

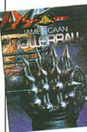
Régió 2



East is East
George Khan azt gondolta, hogy tiszteletet vívhat ki magának hódításaival. Csakhogy Salford 1971-ben nem egészen olyan, mint várnánk.



Entrapment
A macskaruhában játszó Catherine Zeta-Jones partnere egy kopaszodó skót színész. Egy csomó kütyü segítségével megpróbálják végrehajtani az évezred rablását.



Rollerball
2018-ban járunk, a bűnözést megszüntették. A tömegek szórakoztatására egy rollerballnak nevezett brutális sportot játszanak, de az egyik játékos túl népszerűvé válik, meg kell állítani.

Régió 1



The Insider
A dohányipar egyik bennfentesének igaz történetén alapul; megpróbálja felfedni a dohánytermékek igazi összetevőinek titkát.



The Birds
Hitchcock egyik legjobb krimije, amiben Melanie Daniels egy távoli tengerparti városba utazik egy randevúra, de csak mindenféle madarak támadják meg.



The Bone Collector
Denzel Washington egy lebénult törvényszéki nyomozó szerepében, aki megpróbál pár szörnyű gyilkosságra fényt deríteni. Szokásos krimi, de kifejezetten élvezhető.

Ne légy puhány!

Minden DVD-lemezt érdemes megsózni, a legfrissebb hírek és fejlesztések találhatók a következő három oldalon, akár egy óriási adag hasábburgonya.

KÖZÜLÜNK MÉG A LEGGAZDAGABBNAK is nagy luxus egy különálló DVD-lejátszó beszerzése. De ha hajlandó vagy egy kicsivel több pénzt költeni, akkor feltöretheted a DVD-lejátszódat, vagy vehetsz esetleg olyat, amit már előkészítettek a műveletre. Viszont akinek már van a gépében DVD-lejátszó, annak nem kell több pénzt költenie. Mivel a szerencsésebbek olyan meghajtót vagy videokártyát birtokolnak, aminek van saját lejátszóprogramja.

Ha nincs, akkor be kell szerezni egyet. Nagyon sok weboldal foglalkozik DVD szoftvertesztekkel és ismertetőkkel, ezek közül is az egyik legjobb a Digital Digest (www.digital-digest.com/dvd). Az oldal DVD-vel foglalkozó részében találunk ismertetőket és híreket a legújabb programokról és egy listát a legújabb és legjobb lejátszószoftverekről.

Hardver vagy szoftver?

Rengeteg választási lehetősége van annak, aki szoftveres lejátszót keres. Először is, ha még nincs DVD-meghajtód, akkor óvatosan válassz az újak közül, ugyanis az olcsóbb OEM változatok mellé általában nem adnak semmilyen szoftvert. Még jobb, ha hardveres dekóderrel rendelkező készletet választasz.

Ha van DVD-d, de nincs programod, akkor egy kicsit más a helyzet. Sok videokártyához mellékelnek lejátszóprogramot. Az ATI videokártyákhoz rendszerint jár program, sőt az Outrageous hangkártyák mellé is megkaphatjuk a *WinDVD* programot. Alternatívaként vásárolhatunk lejátszóprogramot külön. Ezek között is temérdek van, egy dolgot kell észben tartani – mindegyik ilyen program a processzor teljesítményét használja. Legtöbbjüknek legalább 266 MHz-es processzor kell, de a 400-as sem túl erős, hacsak nem akarsz akadozó filmet nézni.

Két programot ajánlanánk mindenki figyelmébe, az egyik a *PowerDVD* (**www.cyberlink.com**), a másik pedig a *WinDVD* (**www.intervideo.com**). Ezek a kereskedelmi forgalomban lévők közül a legjobbak, és mindkettőt ki lehet próbálni. Akinek ATI kártyája van, az egész olcsón hozzájuthat a cég lejátszóprogramjához, további infók a **www.ati.com** oldalakon.



A legfrissebb DVD-s letöltések irányadója a Digital Digest.

DVD szótár

Szőrösödés-kompenzáció (bob compensation)
Akárhányszor DVD-filmet nézel a számítógépeden, a látható kép meg van nyújtva valamilyen formában. A kép méretaránya meghatározott, ha vízszintesen és függőlegesen is megnyújtják. Az olyan különálló DVD-lejátszók esetében, amelyek direkt a TV-készülékekhez csatlakoznak, ez nem probléma, mivel ezeket eleve a TV képcsövének méretéhez készítik. Azonban a számítógépek esetében a látható képméret az ikon nagyságútól akár 1280x1024-es méretig is változhat.

Bizonyos filmeknél ez azt eredményezi, hogy a széthúzott kép vízszintesen széttöredezik, a sötét képrészeknél „beszőrösödik".

Szerencsére a legtöbb szoftveres DVD-lejátszó és digitalizáló kártya beépített kompenzációval rendelkezik, ezt a hatást kisimítják, bár így lényegesen jobban leterhelődik a processzorunk. Persze csak akkor, ha ezt az opciót bekapcsoljuk.

Ez az igazi...

Nagyobb, jobb, több...
A DVD-lemezek különleges tulajdonsága, hogy nagyon sok adatot lehet tárolni rajtuk. Ennek egyik oka, hogy az adatok nagyon közel vannak egymáshoz és a lemezen a sávok is szorosan egymás mellett helyezkednek el. De az igazi királyság az, hogy a lemezek nem csak kétoldalasra, hanem kétrétegűre is készíthetők. Mindez azt jelenti, hogy a kapacitás megkétszerezhető, sőt megnégyszerezhető, ehhez először kétoldalast vagy dupla sűrűségűt készítenek, végül kétoldalast és dupla sűrűségűt. Jelen pillanatban a négyszeres kapacitású lemezek még nem léteznek, de a *South Park* lemez kétoldalas, egyik oldalán a 4:3-as, a másik oldalán pedig a szélesvásznú változat van. Remélhetőleg egyre több ilyen lemez jelenik majd meg.

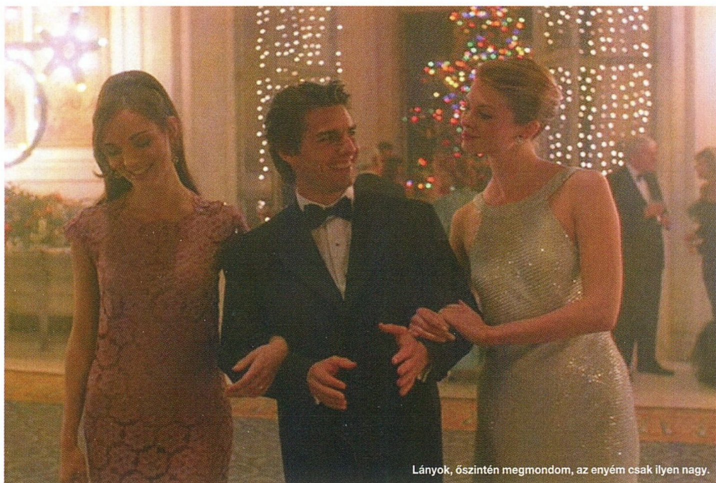


Végül csak lesz olyan széles képernyőnk, amire még Cartman is ráfér.



Úgy tűnik, itt valaki igazán nagy bajban van.

Ezt is láttuk


Lányok, őszintén megmondom, az enyém csak ilyen nagy.

Kép: Warner Bros

Tágra zárt szemek

Ár: 5000 Ft
Kontakt: www.intercom.hu
Terjesztő: Warner Bros
Kép: 1:33:1 teljes képernyős
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Több mint 30 perc interjú, televíziós reklámfilmek.

Stanley Kubrick utolsó hattyúdala – talán legjobban így jellemezhetnénk a filmet.

A cselekmény egyszerű: a feleség lerészegedik, beszív a férjével, majd bevallja, hogy házasságtörő gondolatai vannak. Ez eléggé meglepi a férjét, aki jó 90 percet kóborol a dohos New York-i utcákon.

A fennmaradó egy órában Cruise megpróbál bejutni egy álarcos szexbulira, majd a leplezett következményekkel együtt élni. Cruise nagyon őszinte alakítást nyújt, főleg ha visszagondolunk néhány előző szerepére. Kidman végig a legjobb formáját hozza, legyen részeg, beszívott vagy felizgatott állapotban.

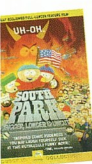
Kidman néhány gyengécske meztelenkedős jelenete után rá kell jönnie mindenkinek, hogy azért a film nem annyira vitatható, mint ahogy azt sokan remélték. Néhányan azzal érvelhetnek, hogy a film remek betekintést enged az emberek szexuális kapcsolataiba, de az ilyen ütközetek a filmben egyszerűen együgyűek. A DVD az extrák terén sem jeleskedik kifejezetten. Elég émelyítőek a Cruise, Kidman és Spielberg interjúk, amint szükségtelen dicshimnuszokat zengnek a rendezőről.

Visszariasztó a gondolat, hogy Kubricknak ilyen sok idejébe került egy olyan film elkészítése, ami látványvilágában sokszor lenyűgöző, de az elnyújtott jelenetek egyszerűen lehúzzák az egészet.

Film: 78%
DVD extrák: 71%
Végítélet: Csak a kőkemény Kubrick-rajongóknak ajánljuk. Mialatt ők azon tűnődnek, hogy vajon miért nem kapott egyetlen Oscar jelölést sem, a többiek nyugodtan alhatnak.

South Park – A mozi

Ár: kb. 6000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Warner Bros **Kép:** 1:85:1 teljes képernyős **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Mozielőzetesek, három fejtörő és egy Mit csinált Brian Boitano? film.



Aranyos. A tartalom magáért beszél. A Sátán és a szeretője, Saddam Hussein, arra várnak, hogy átvehessék az uralmat a világ fölött, gonosz terveik alapja pedig két kanadai komikus amerikai földre fröccsenő vére. Az egész nagyon szürreális, de azért sokkal több, mint egy hosszabb epizód. Van benne néhány a valaha is hallott leggyalázatosabb betétdalok közül és több ezer kartonból kivágott szereplő. Ha még sosem láttál egyetlen részt sem a South Parkból, az sem baj – a poénok nem éppen magasröptűek, de olyan alattomos szemszögből vannak találva, hogy megmutatják a sorozatban elrejtett intelligenciát. Sajnos a lemez értékét az extrák eléggé lerontják – még egy interjú sincs rajta, bár a DVD-n megtaláljuk a teljes képernyős és a szélesvásznú változatot is.

Film: 88%
DVD extrák: 61%
Végítélet: Egyértelmű, hogy az amerikaiaknak jó a humoruk és intelligensek, a South Park – A mozi mindenkinek kötelező, még a szüleidnek is.

Tiszta Románc

Ár: 5000 Ft **Kontakt:** www.intercom.hu **Terjesztő:** Warner Home Video **Kép:** 2:35:2 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Rendezői változat, a moziban nem látott lábjegyzetek.



Dobjuk ki az ablakon a politikai korrektséget és a cenzúrát, ami nem engedi a szükségtelen erőszakot. A film tele van emlékezetes pillanatokkal, párbeszédekkel és olyan nagy nevekkel, mint Brad Pitt, Dennis Hopper, Christopher Walken vagy Val Kilmer. A történet Clarence (Christian Slater) és Alabama (Patricia Arquette) szerelmi viszonya körül bonyolódik. A keverés akkor kezdődik, amikor lelövik Alabama stricijét és Clarence felkap egy bőröndöt tele kokóval, bár ő azt hiszi, hogy a felesége ruhái vannak benne. Innen indul az egész országon átívelő kaland, ami magával rántja a tömeget, egy producert és egy király rózsaszín Cadillecet is. Hát igen, ezek vannak.

Film: 89%
DVD extrák: 86%
Végítélet: Csúcsminőségű akciófilm, amiben megtalálható minden szükséges motívum, kezdve a nagy nevektől egészen a fantasztikus rendezői változatig.

Befutottak...

The Siege



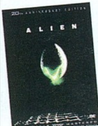
Robbanások, fegyverek, Bruce Willis, mi kell még? Hogy mi, tartalom? Ugyan, ez csak egy újabb akciófilm.

Sixth Sense



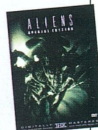
Csak egy kölyök, akinek túl élénk a fantáziája? Meglehet, de a vége miatt mindenképpen érdemes megnézni.

Alien



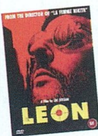
Ebben a klasszikus scifiben a fiatal Sigourney Weaver küzd a látszólag legyőzhetetlen idegen szörnnyel.

Aliens



Az Alien felejthetetlen folytatása, ami a valaha készített egyik legjobb akciófilm. Az idegenek pedig még visszataszítóbbak.

Leon



Egy 12 éves kiscsaj és egy érzéketlen francia bérgyilkos kalandjai, aki éppen a csaj révén jön rá, hogy mennyire szereti az életet.

Jean de Florette



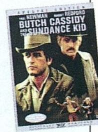
A világ legnépszerűbb külföldi filmje, amiben megnézhetjük, hogy egy földműves, nevezetesen Jean de Florette, hogyan költözik a családjával vidékre.

Manon des Sources



A Jean de Florette díjnyertes folytatása. A felnőtt Manon bosszút forral egy halálért.

Butch Cassidy and the Sundance Kid



Klasszikus westernfilm, aminek a végét már többször parodizálták, mint ahányan a filmet összesen látták.

Ezt is láttuk

Befutottak...



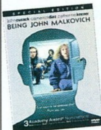
Honeymoon in Vegas

Nicolas Cage házasságot köt, csak azért, hogy egy pókerpartin elveszítse a menyasszonyát egy profi játékossal szemben.

Dogma



Két száműzött angyal keresi a paradicsomba visszavezető utat egy abortusz klinikán dolgozó ember segítségével – és még sok egyéb.



Being John Malkovich

Fantáziadús komédia arról, hogy egy bábjátékos hogyan adja bérbe John Malkovich tudatát bárkinek, aki vevő erre.

Galaxy Quest



Gyúrjuk egybe az összes 1960-as évekbeli scifi-sorozatot, aztán vegyünk el belőle eztazt. Ha hiszitek, ha nem, a végeredmény elég vicces.



Kelly's Heroes

1970-es feketekomédia hasonló sztorival, mint a mostani Three Kings (Sivatagi cápák). Ettől még ugyanolyan jó.

Dr No SE



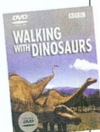
Az eredeti (és talán a legjobb) James Bond film, Sean Connery és a buja Ursula Andress főszereplésével.



The Spy Who Loved Me

Roger Moore legjobb James Bond filmje, ami divatba hozta a szájalást és megalapozta a pofátlan titkosügynök imázsát.

Walking with Dinosaurs



A BBC számítógéppel készített dokumentumfilmje, ami az amerikai tengerpartokra és a dinoszauruszok világába kalauzol bennünket.



Ez az srácok, csak szépen sorban.

Kép: Dreamworks Home Entertainment

Ryan közlegény megmentése

Ár: kb. 8000 Ft
Kontakt: www.play247.com
Terjesztő: Dreamworks Home Entertainment
Kép: 1:85:1 anamorfikus
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Készítési feljegyzések, mozibemutatók, a színfalak mögött.

Spielberg legelső filmje egy házilag készített háborús film volt. Jó pár évvel később újra megkapta a lehetőséget, hogy a normandiai partraszállás eseményeit megörökítse, most már hátborzongató pontossággal, olyan élethű háborús jelenetekkel, hogy sokan minden idők legjobb háborús filmjének kiáltották ki. A nyitó jelenet tengerparti támadása lehengerlő elemi erővel bír és megadja a film alaphangulatát.

A film Miller századost és csapatát követi végig, amint behatolnak az ellenséges vonalak mögé, hogy megmentsék Ryan közlegényt, akinek már mindhárom bátyja elesett a harcban. A film igaz történeten alapul, így a cselekmény és a szereplők nem sok újat hoznak. Hanks játssza a mindig megbízható századost, Edward Burns pedig a buzgó közlegényt, aki minél előbb szeretne kikerülni a sz..ból.

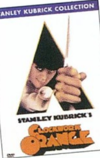
A színészi teljesítmények kiválóak, a háborús jelenetek ábrázolása realisztikus, nem véletlenül kapott a film öt Oscar-díjat. Az erőszak, bár nincs állandóan jelen, mégis szélsőséges és szemléletes, de egyszerűen csak a háború szörnyűségeit próbálja bemutatni.

A lemez DVD-s szolgáltatásai sem elhanyagolandók, megtaláljuk rajta a szokásos filmelőzeteseket és rövidfilmeket a készítésről. Ennél is érdekesebb a rendezői kommentár és a színfalak mögötti bemutatók megtekintése. Létezik egy feltupírozott DTS hanggal kiadott változata is, de sajnos ezen már hely szűkében feláldozták a dokumentarista elemeket. Mindenképpen meg kell nézni!

Film: 92%
DVD extrák: 79%
Végítélet: Spielberg és csapata látványos szélesvásznú moziban mutatja be nekünk a partraszállás borzalmait, amit akár a nappaliban végigizgulhatunk.

Gépnarancs

Ár: kb. 8000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Warner Home Video **Kép:** 1:66:1 szélesvásznú **Hang:** Dolby Digital 2.0 **Extrák:** Mozibemutatók és forgatási jegyzetek.

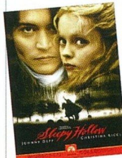


Stanley Kubrick ezen munkája, amelyben Anthony Burgess művét adaptálja, élesen szemben áll legutolsó művével, csak az abszolút toleránsaknak ajánlható. Malcolm McDowell alakítja az okos és éles nyelvű Alexet, a gonosz léhűtők csapatának vezetőjét, akik szabadidejüket elsősorban autók lopásával, betöréssel, nemi erőszakkal ütik el. Alexet elfogása után egy kormányzati börtönbe szállítják, ahol valamiféle orvosi kezeléssel megpróbálják visszatéríteni a jó útra. A Gépnarancs (vagy Mechanikus narancs) több módon manipulál, vizuális, társadalmi, politikai és szexuális szinteken is hatással van a nézőkre, de azért nem mindenkinek jó, ha megnézi. Üzenete még most is időszerű, de egy kissé elveszik a régimódi tálalásban.

Film: 85%
DVD extrák: 31%
Végítélet: Pontosan ábrázolja a saját korát, de még most sem vesztette el hatását. A modern elvárásoknak megfelelően az erőszak egy kissé visszafogott, de még így is sokkoló hatású.

Az Álmosvölgy legendája

Ár: kb. 8000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Warner Home Video **Kép:** 1:85:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.1/2.0 **Extrák:** Rendezői kommentár, interjúk, fotógaléria, Behind the Legend (A legenda mögött) rövidfilm.



Tim Burton gótikus vonzalma kelti életre az amerikai árnyasvölgy legendáját. Johnny Depp egy 1799-es New York-i detektívet játszik, aki megpróbál fényt deríteni egy állítólagos fej nélküli lovas néhány szörnyűséges gyilkosságára, nevezetesen lefejezésekre. Közben találkozik a helyi polgármester lányával (Katrina Tassel), akinek igyekszik a kegyeit is elnyerni. Az egyik áldozat fiával közösen megfejtik a gyilkosságok rejtélyét. Az Álmosvölgy legendája vizuálisan nagyon élvezetes, bár a cselekményt csak akkor lehet követni, ha az ember végig figyeli a történéseket. Az extrák miatt érdemes igazán megvenni, mindent megtalálhatunk rajta, amit csak el lehet képzelni, az alternatív befejezésektől egészen a kihagyott jelenetekig. *PCF*

Film: 86%
DVD extrák: 89%
Végítélet: Egy gótikus vizuális csemege Tim Burtontól, bár ront az összképen, hogy a cselekmény nagyon kapkodó és nehezen követhető.

PITCH BLACK

22 ÉVENTE A SÖTÉTSÉG

GONOSZ, A GONOSZ ELLEN...

júniustól a mozikban!

A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES BEMUTATJA AZ INTERSCOPE COMMUNICATIONS GYÁRTÁSÁBAN DAVID TWOHY FILMJÉT VIN DIESEL RADHA MITCHELL COLE HAUSER
ÉS KEITH DAVID „PITCH BLACK" ZENE GRAEME REVELL SZÖRNYEK PATRICK TATOPOULOS VIZUÁLIS EFFEKTEK PETER CHIANG VÁGÓ RICK SHAINE A.C.E.
LÁTVÁNY GRAHAM „GRACE" WALKER FÉNYKÉPEZTE DAVID EGGBY A.C.S. EXECUTIVE PRODUCER TED FIELD SCOTT KROOPF ANTHONY WINLEY PRODUCER TOM ENGELMAN
SZTORI JIM & KEN WHEAT FORGATÓKÖNYV JIM & KEN WHEAT ÉS DAVID TWOHY RENDEZTE DAVID TWHOY





www.pitch-black.com



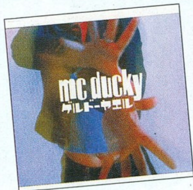
Ezt is hallottuk

Beköszöntő

Remélhetőleg nem okozunk csalódást azzal, hogy tovább bővítjük az újság hasábjait és megpróbálunk alternatívákat kínálni Nektek, számítógépőrülteknek. Természetesen mi is azok vagyunk, ellenkező esetben elég valószínűtlen lenne, hogy egy ilyen lap elkészítésével foglalkozzunk. De ettől mi még járunk moziba, olvasunk könyveket és hallgatunk zenéket. Nagyon bízunk abban, hogy Ti is ugyanígy tesztek. Amennyiben igen, akkor itt találhattok némi információt ezekhez a foglalatosságokhoz is. Persze a saját véleményünkkel megfűszerezve, hátha így érdekesebb.

Csoki

Maxibemutató



McDucky – Nőből vagyok

1GRecord/Warner Music

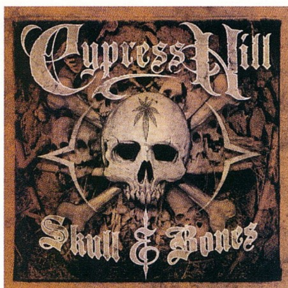
Három számból álló lemezbeharangozó. Érdemes belehallgatni, újabb sokatmondó-szókimondó magyar raplemezt vehetünk majd a kezünkbe.



Jessica Simpson – I wanna love you forever

Columbia/Sony Music

Egy újabb fiatal (19 éves), szőke, amerikai csoda bemutatkozó lemezének egy száma négy változatban. Mivel a lemezt nem hallottam, arról nem is nyilatkoznék, de ez a szám jó. A csaj is.



Cypress Hill – Skull & Bones

Kiadó: Ruffhouse Records/Columbia
Irányár: 5000 Ft
Internet: www.cypressonline.com

A rapzenék világában egyedi megszólalással rendelkező Cypress Hill nevű formáció megjelentette ötödik nagylemezét. Méghozzá nem is akárhogy, ugyanis most egy olyan dupla albumot vehet a hallgató a kezébe, ami nem csak a tőlük megszokott magas színvonalú rapzenéket tartalmazza.

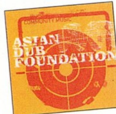
Az első lemez a tulajdonképpeni sorlemez, az ötödik album. Én a kezdetektől követem a pályafutásukat, már az 1991-ben megjelent első lemezzel sikerült lenyűgözniük. Mindjárt a legelején kiderült, hogy nem egy egyszerű rapbandáról van itt szó. Azóta minden lemezükkel bizonyították, nemcsak a rajongóknak, de a szakmának is. Ezt támasztja alá a 12 millió eladott lemez. Második lemezükről az Insane in the Brain azonnal hatalmas siker lett, nemcsak a kőkemény rapperek értékelték, de sokszor találkozhattunk vele az egyszerű diszkókban is, az egyéb (ehhez képest nyálasnak számító) slágerek között. A Skull lemezen hallhatjuk a hip-hop zenéket, a megszokott keveréssel, énekkel és olyan sztárvendégekkel, mint Eminem, Fear Factory vagy Rage Against The Machine.

A második lemezen (Bones) valami újat mutatnak a fiúk. Rockzenét adnak elő hardcore beütéssel, olyan magas színvonalon, hogy bármelyik hardcore banda megirigyelhetné tőlük. A Judgement Night című film zenéje után kaptak kedvet egy kis kirándulásra, azon a lemezen ugyanis a kőkemény rock- és rapbandák közös számokkal szerepeltek. Azt hiszem, sok rocker megveszi majd a lemezt, ha meghallja valahol ezeket a számokat.

Zene: 92%
Külalak: 89%
Végítélet: Aki szereti a gyors nyelvű szövegmondókat, biztos nem fog csalódni. Sőt! Meg fog lepődni

Asian Dub Foundation – Community Music

Kiadó: London Records/Warner Music **Irányár:** 3900 Ft
Internet: www.asiandubfoundation.com



Valószínűleg sokan ismerik a formációt, sőt sokan nálam is jobban ismerik őket. Nekik nem fogok újat mondani azzal, hogy az Asian Dub Foundation legújabb lemeze is nagyon jó. Melegen ajánlom a modern zenék kedvelőinek, főleg akkor, ha a rapzenétől sem idegenkednek. Nagyon jó és új zenei megoldások ötvöződnek a többé-kevésbé hagyományosnak mondható rapénekes érdekes hangjával. Aki persze ezenkívül mást is csinál, más szerepet is betölt a zenekarban. Csakúgy, mint a többiek. Itt mindenki zenél, énekel, programoz.

Zene: 90%
Külalak: 82%
Végítélet: Érdekes színfolt az egyhangú zenék világában; aki újdonságra vágyik, de még nem ismerkedett meg az ADF zenéjével, annak itt a remek alkalom.

Chicane – Behind The Sun

Kiadó: Xtravaganza Recordings **Irányár:** 4300 Ft
Internet: www.chicaneonline.com



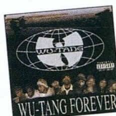
Az igényes zenék kedvelőinek itt egy újabb lemez. Divat ide vagy oda, attól még nem lesz egy zene jobb vagy rosszabb. Vegyük csak példának a Faithlesst: tökéletes hangzás, jól megkomponált számok, fantasztikus énekhang. Ugyanebbe a kategóriába kell sorolnunk Chicane újabb lemezét. A magyar rádiók is előszeretettel játsszák a Don't Give Up című számot, aminek szövegét Bryan Adams írta és énekli.

Remélhetőleg nemcsak a rádiókon, klubokon keresztül jut el a hallgatókhoz, hiszen akkor szegényebbek maradnak, a lemezen tíz nagyon jó dal szerepel, az összeset úgyis csak akkor hallgathatjuk meg, ha megvesszük a CD-t.

Zene: 90%
Külalak: 88%
Végítélet: Az elektronikus zenék kedvelői egy újabb csodálatos albummal gazdagodhatnak általa.

Wu-Tang Clan – Wu-Tang Forever

Kiadó: Loud Records/Epic **Irányár:** 5000 Ft
Internet: www.wu-tang.com



Aki a rapzenét szereti, rossz ember nem lehet. Na jó, ez csak vicc volt. A Wu-Tangról szerintem majdnem mindenki hallott, így vagy úgy. A kilenc (!) tagból álló formáció a rapzene alapkövének számít, tagjai szólóban is nagy sikereket alkottak, sok előadó hívja meg őket vendégnek a saját lemezére, nyilván nem véletlenül.

A zenében nagyon sok érzés, gondolat tükröződik a nekik tetsző stílusban és formában. A kőkemény odamondogatás kísérőjeként találunk igazi hangszereket is, még csak keresni sem nagyon kell. A lemez egyébként a zenekar 1997-es sorlemeze, csak újra kiadták. Aki akkor még nem foglalkozott vele, annak ajánlom figyelmébe.

Zene: 83%
Külalak: 85%
Végítélet: Nem csak raprajongóknak, de elsősorban nekik. Aki szeretne a hagyományosnak mondható rapzenével ismerkedni, az nyugodtan kezdje itt.

DJ Budai – Techno-Logic Vol.1.

Kiadó: Universal Music **Irányár:** 3000 Ft
Internet: www.djbudai.com



Ugyan ez is válogatás, de eléggé egyedi, hiszen egyetlen DJ, vagy ha úgy jobban tetszik, lemezlovas ízlését tükrözi. Nem hiszem, hogy érdemes lenne nagyon mélyen belemenni, akik benne vannak, azok úgyis tudják, akik meg nem, azok ettől még nem lesznek okosabbak, de az tény, hogy minden hazai sztár DJ-nek megvan a saját stílusa, hangzásvilága és természetesen közönsége. Budai lemeze is ezt tükrözi.

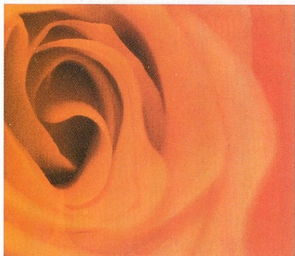
Dallamos és kevésbé dallamos, érdekes és unalmas, énekre és inkább zenére támaszkodó számok követik egymást olyan szépen összerendezve, hogy egyszer csak azt vesszük észre, hogy lejárt a lemez. A keverésre semmi panasz nem lehet, Budai Imre az idő múlásával egyre jobb lesz, most sem fognak csalódni azok, akik ismerik.

Zene: 92%
Külalak: 79%
Végítélet: Igényes mixalbum; az irányzat, illetve DJ Budai rajongóinak muszáj megvenniük. Szerintem meg is veszik.

Ezt is hallottuk

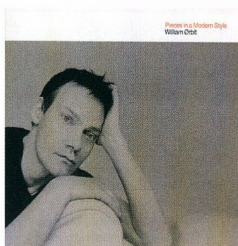
William Orbit – Pieces in a Modern Style

Kiadó: Warner Music
Irányár: 4000 Ft
Internet: www.williamorbit.com



Leginkább a komoly zenék köréből származtatható előadók modern átdolgozásait hallgathatja meg, aki megveszi. Azt hiszem, Beethoven vagy Vivaldi neve mindenki számára ismerős. De nem kell nagyon megijedni, minden zene szintetizátorokkal, elektronikus zeneszerszámokkal szólal meg, úgyhogy a műfaj kedvelői szerintem ugyanúgy imádni fogják, ahogy én is.

Szerencsére nem ez az egyetlen lemeze az előadónak, érdemes a többit is beszerezni. William Orbit egyébként olyan előadók lemezén segédkezett, mint Madonna, Prince, The Cure. Azt hiszem, ez a rövid lista elárulja, hogy a szakmában nagyon nagy elismerést vívott ki magának, nagyon bízom benne, hogy a közönség is ugyanígy fogja szeretni.



Zene: 91%
Külalak: 98%
Végítélet: Bár nem feltétlenül lesz népszerű a tinik körében, de a nyugalomra vágyóknak melegen ajánlom. A kivitelezés pedig egyszerűen csodálatos, én még ilyen szépen megtervezett és elkészített lemezt soha nem láttam.

Roy & Ádám – Most jövünk mi!

Kiadó: BMG **Irányár:** 2800 Ft
Internet: www.royesadam.hu



Számomra nagyon nagy öröm volt először hallani ezt a zenét. Azon kevés magyar előadó közé tartoznak, akik élőben ugyanúgy képesek produkálni a stúdió minőségű hangzást, zenét. Ezt onnan tudom, hogy első lemezük bemutatóján jelen voltam és már ott megfogott a dolog. Utána megvettem a lemezt és igazán boldog voltam vele. Azóta is sokszor meghallgattam.

A második lemezzel ugyanígy vagyok, bár elégszer még nem volt időm meghallgatni. Abszolút hallgatható számok, énekelhető szövegek, semmi nagyzolás, semmi túlbonyolítás. Minden hang és szó a helyén van. Az instrumentális szám külön a címével is a szívembe lopta magát, hiszen a születésnapom dátuma (na jó, az év nem stimmel).

Zene: 94%
Külalak: 82%
Végítélet: Az igényes magyar zene kedvelőinek végre itt egy újabb Roy & Ádám album!

Pál Utcai Fiúk – Ha jön az élet...

Kiadó: 1GRecords/Warner Music **Irányár:** 2800 Ft
Internet: www.1grecords.hu



Ez a zene is mély értelmű, de legalább már elsőre is érthető. Maximum nem mindenki érti úgy, ahogy a zenekar szeretné. Vagy éppenséggel mindenki máshogy értelmezi a szöveget, mindenkinek mást és mást mond el. Valahol itt kezdődik a művészet, hiszen akkor jó egy alkotás, ha sok és változatos dolgot képes közvetíteni az alanya (jelen esetben a hallgató) felé.

Tíz évvel ezelőtt jelent meg a Ha jön az álom... című lemezük és hét év kihagyás után az új anyag. Szerintem megérte a rajongóknak a várakozást, bízom benne, hogy nem felejtették el a zenekart és most is sokan hallgatják majd.

Zene: 88%
Külalak: 88%
Végítélet: A magyar zenei élet egyik jeles képviselőjének új albuma. Zeneileg és szövegileg is sokat ígérő anyag.

KISPÁLraMIX

Kiadó: Universal Music **Irányár:** 2800 Ft
Internet: www.universalmusic.hu



Egy másik régi magyar zenekar. Emlékszem, még nagyon régen egy interjúban megkérdezték Lovasi Andrást, hogy mi értelme van a szövegeinek, mit akarnak mondani. Ő nemes egyszerűséggel azt válaszolta, hogy „nem tudom". Nos, ha már a szövegíró sem tudja...

De most egyébként sem a szövegekről van szó, hanem arról, hogy néhány magyar zenész megpróbált zeneileg hozzátenni valamit a Kispál számaihoz. Van, amelyik nagyon jól sikerült, van, amelyik kevésbé, de érdekes színfolt a magyar hanglemezek között. Azt hiszem így nemcsak a Kispál rajongóihoz fog eljutni, hanem azokhoz is, akiknek egyébként eszükbe nem jutna meghallgatni Őket.

Zene: 78%
Külalak: 70%
Végítélet: Alternatív zenét átkeverni nem kis feladat, mindenképpen figyelemre méltó törekvés.

Heaven Street Seven – Cukor

Kiadó: Warner Music **Irányár:** 3000 Ft
Internet: www.hs7.mentha.hu



Hát az biztos, hogy nem egyszerű zenét játszanak a fiúk. Talán korunk alternatív csapatának nevezhetnénk őket, valahogy úgy, mint régen az Európa Kiadó, az URH vagy a Sziámi lehetett.

Természetesen modern köntösbe öltöztetve, hiszen haladni kell a korral, ezt ők is tudják. Elvont zenéikhez elvont szövegek társulnak, lehet gondolkodni, hogy mit is akarnak ezzel vagy azzal mondani. Ez jó. Az énekes hangja és stílusa egyedi, utánozhatatlan. Ez is jó. A zenéjüket is rögtön fel lehet ismerni, ha már egyszer valaki hallotta őket koncerten, rádióban vagy bárhol máshol. Ez még jobb.

Zene: 78%
Külalak: 80%
Végítélet: Könnyen az alternatív, magukba forduló fiatalok mentsvára lehet. Ezen legalább gondolkodniuk kell.

Válogassunk

Bravo Hits 14 (Warner Music)



Talán inkább a női közönséget célozza meg ez az album, a valamivel lassabb disco ritmusok jeles képviselőit találhatjuk meg rajta. Mint minden válogatásra, erre is igaz, hogy aki csak néhány számot szeret egy-egy zenekartól, annak érdemes ilyet vennie. Én személy szerint az albumok híve vagyok, de az ilyen zenék esetében azt hiszem mégiscsak jobb megoldás egy válogatás beszerzése. Ezek a zenék öt év múlva már nem nagyon állják meg a helyüket, így akkor nem 19, hanem csak egy olyan CD-nk lesz, amit már nem hallgatunk.

Vengaboys, All Saints, Backstreet Boys, Lou Bega, Britney Spears, hogy csak néhány nevet említsek. A többiek sem kisebbek!

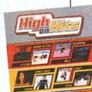
Muzik 2000 (Record Express)



Egy újabb válogatásalbum, meghozzá a legfrissebb dance, vagy ha úgy jobban tetszik, sláger-house kategóriából. Valószínűleg mindenki ismeri azt a viszonylag új rádióadót, akik most ismét ezerrel matricáznak. Na, ha ez megvan, tudod miről beszélek és szoktad őket hallgatni, akkor már azt is tudod, hogy milyen zenék vannak ezen a lemezen. Aki nem akarja minden előadó lemezét megvenni, annak itt a remek alkalom egy kis spórolásra.

Az előadók között olyan neveket találunk, mint például Madison Avenue, Phats & Small, Bob Marley, Black Machine, The Lawyer.

High on Hits 2000 (Universal Music)



Nyilván minden kiadó a saját zenéiből válogat, így kiderül az is, hogy kinek mekkora sztárjai vannak. Szerencsére mindenkinél vannak olyan nagy nevek, akikkel simán meg lehet tölteni egy ilyen lemezt. A hallgatóknak kell eldönteniük, hogy melyik válogatáslemezt veszik majd meg.

Szerintem a Universal nevei mindenkinek ismerősen csengenek, hiszen olyanokat találunk köztük, mint Tom Jones, Ace of Base, Shania Twain, Texas, Tarkan, The Cranberries. A lemez hangulatában változó, hol gyorsabb, hol lassabb, nekem bejött.

High on Hits Dance Mix (Universal Music)



Az előző lemezhez nagyon hasonló (mind előadókban, mind külsőre), csakhogy itt a számok egy teljes, majdnem 72 perces egységet képeznek. Szerintem jobb az összeállítás, egységesebb zenei világot próbál tükrözni, ráadásul egyik-másik mix kifejezetten jól sikerült. Ha valaki házibulit fog tartani, az könnyedén letudhatja egy óra zenei anyagát, sőt ha kétszer lemegy egymás után, még az sem feltűnő.

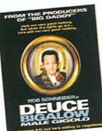
Ezt is láttuk

Futottak még...



8 és fél nő – 8 1/2 Women

Nem mindennapi vígjáték apáról és fiáról, akik luxuskastélyukban élvezik az életet. Áskálódás, intrika, pazar kompozíciók, töméntelen utalások halmaza (Kékszakállú herceg vára, Nyolc és fél). Peter Greenaway alkotásait nem nagyon kell bemutatni, látni kell.



Tök alsó – Deuce Bigalow

Vérbeli, butácska vígjáték, főszerepben egy kétbalkezes akváriumpucolóval, aki dzsigolónak adja ki magát, hogy hetvenezer dolláros tartozását rendezhesse. Sajnos a sztori és a szereplők nem a legújabbak, mintha már láttunk volna ilyet.



Doktor zsiványok – Plunkett & Macleane

Kosztümös krimi a XVIII. századi Angliából. Egy útonálló és egy szerencsejátékos katona szövetkezik, hogy megszerezzék a londoni arisztokrácia vagyonát, és az ügyész lányának kezét. Mindezt modern zenével és filmezési technikával kivitelezve tárja elénk Jake Scott rendező. Liv Tyler is a vásznon!



Mindenütt jó – Anywhere But Here

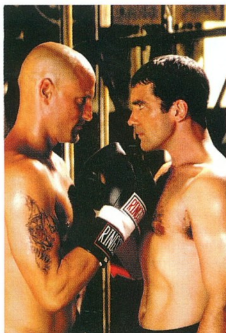
Anya és lánya. Tűz és víz. A vidéki kisvárosból Los Angelesbe vágyódó anya állandóan konfliktusokba keveredik kamaszlányával, aki hallani sem akar a nagyvárosról. A téma hiába közhelyszerű, a film korántsem az.

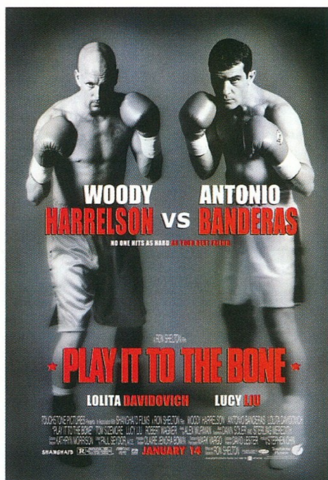
Ilyen a boksz

Eredeti cím: Play It To The Bone
Író-rendező: Ron Shelton
Szereplők: Woody Harrelson, Antonio Banderas, Lolita Davidovich, Lucy Liu, Tom Sizemore
Internet: http://studio.go.com/movies/playit/index.html
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: Készítési feljegyzések, mozibemutatók, a színfalak mögött.

Az öreg motoros, Ron Shelton író-rendező újabb sport témájú filmmel jelentkezett. Woody Harrelson (Vince) és Antonio Banderas (Caesar) munkanélküli, kiöregedett bokszolókat alakítanak, akik kapnak még egy utolsó lehetőséget, hogy egyenesbe jöjjenek.

Jó barátok, együtt edzenek nap nap után. Még sosem küzdöttek egymás ellen. Most azonban egy karambol és egy kábszeres baleset miatt régi munkaadójuk megkeresi őket, hogy Mike Tyson meccse előtt dobják fel a hangulatot. Némi vívódás-veszekedés után Vince és Caesar kötélnek áll, és exbarátnőjükkel (Grace) Las Vegasba indulnak. Útközben kiderül hőseink előélete, ki hol bukta el biztosnak hitt karrierjét. A kezdetben baráti légkör egyre feszültebbé válik, ahogy Los Angeles felé közelednek. Grace kettős szerepet tölt be. Egyrészt csillapítja az egyre ellenségesebb hangulatot a két bokszer között, másrészt katalizálja is a konfliktust, mindig csak az utolsó pillanatban lép közbe, és gátlástalanul kihasználja mindkét férfit. A film első része egy szépen kivitelezett road movie, minden kellékkel, ami csak Amerikában előfordulhat (stopposlány, látomás, útszéli csehók).





Vegasban fordul a kocka. Az eddig lagymatagnak tűnő film a meccs közeledtével felpörög, míg el nem érkezik a csúcspont, hőseink belépnek a szorítóba, és nekilátnak egymás laposra verésének. Innentől kezdve igazi sportfilmmel van dolgunk. A menetek közti szünetekben a harc hevében égő két sportoló ködös emlékei, látomásai bukkannak fel, míg a bunyó alatt egy halom hírességet fedezhetünk fel (James Woods, Kevin Costner, Wesley Snipes, Rod Stewart, Tony Curtis), akik Tyson miatt jöttek.

Tíz kőkemény menetet láthatunk, melyek végén nem születik döntés. Nem is születhet, hisz itt nem ellenségek, nem a jó és a rossz csap össze, hanem két barát, akiket hajt az ötvenezer dolláros gázsi és a lehetőség, hogy a győztes címmérkőzést vívhasson a világbajnoki övért. Természetesen csalódniuk kell, a döntetlen miatt nincs tétmeccs, a pénz felét elviszi a személyzet, a maradékot pedig a kaszinók. Mégsem érezhetünk keserűséget a szívünkben, hiszen vár rájuk a hazaút Grace-szel és a tudat, hogy a nő mindkettőjüket szereti.

Film: 85%
Megvalósítás: 86%
Végítélet: Mindenkinek ajánlom a filmet, akit érdekel, mi játszódhat le egy bokszolóban a meccs alatt, és hogyan próbálja megragadni az utolsó esélyt egy elfelejtett bokszoló.

A lé meg a Lola

Eredeti cím: Run Lola Run **Író és rendező:** Tom Tykwer
Szereplők: Franka Potente, Moritz Bleibtreu, Herbert Knaup, Nina Petri
Internet: www.spe.sony.com/classics/runlolarun



Kultuszfilm. Akár a Ponyvaregény, ez a film is sok százezer mozirajongót vonzott eddig és kis hazánkban sem lesz másképpen. Most Tom Tykwer rendezésében, Németországból érkezett hozzánk az új kasszasiker.

Húsz perc 100 000 márkáért és a szerelemért. És Lola rohan. Az idő fogy, megáll, és újból elkezdődik a visszaszámlálás. Színes, fekete-fehér, videó, celluloid és rajzfilm felvételek váltják egymást, ezzel is érzékletesebbé téve Lola futását. Akár csak egy jobb videojátékban, itt is három életünk van, három lehetőség a probléma megoldására. Mindez a véletlenekre, mozdulatokra, mondatokra, pillantásokra és az általuk kiválasztott reakciókra építve. Szinte állandó a pörgés, elvétve lassul a tempó, hogy felfoghassuk és feldolgozhassuk az addig látottakat, majd ismét kezdetét veszi a nagy rohanás.

A kritikusok nagy lelkesedéssel fogadták Tykwer filmjét, úgy ítélem meg, csúcsmozinak nézünk elébe.

Film: 92%
Megvalósítás: 87%
Végítélet: A kritikusok nagy lelkesedéssel fogadták Tykwer filmjét, azt hiszem, a nézők sem fogják másképp.

Sikoly 3

Eredeti cím: Scream 3 **Rendező:** Wes Craven
Szereplők: David Arquette, Neve Campbell, Courtney Cox, Patrick Dempsey
Internet: www.scream3.com



A Sikoly-széria hozta meg Wes Craven rendező számára a sikert. E filmek alapja: állandó bizonytalanságban, kétségek közt tartani a nézőt és a szereplőket egyaránt. Az első két Sikoly nemcsak feltámasztotta a műfajt, de bevezetett bennünket az új generációs thrillerek világába, ahol a rettegés egészséges adag humorral van fűszerezve. A Sikoly 3 Hollywoodban játszódik, „A Döfés 3 (Visszatérés Woodsboróba)" forgatásán. Zűrös kérdéseket vet fel a Woodsboróban történtekről, és természetesen folytatódik Sidney (Neve Campbell) kálváriája is. Három és fél évvel ezelőtt, az iskola befejeztével Sidney Észak-Kaliforniába költözött, hogy csendes magányban tölthesse mindennapjait. Ám békés élete darabokra hullik, amikor a rémségek elkezdődnek a Döfés forgatásán. Gale-t, a bűnügyekkel foglalkozó riporternőt a Los Angeles-i rendőrség (LAPD) hívja meg a forgatásra, mivel elsőrangúan tájékozott Woodsboro dolgában. Kész arra, hogy belevesse magát a Döfés sztoriba, de arra nem számít, hogy régi szerelmével találkozik (Dewey, technikai tanácsadó), aki meghitt viszonyt folytat azzal a színésznővel (Jennifer Jolie), aki őt alakítja a filmben. PCF

Film: 80%
Megvalósítás: 80%
Végítélet: Az előző két rész után ez sem okozhat csalódást, akik még nem látták, pótolják gyorsan a hiányosságokat.

Ezt is olvastuk

Dummies könyvek – Adobe InDesign

Eredeti cím: Adobe InDesign for Dummies **Kiadó:** Kossuth Kiadó
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Barsi Tamás **Ára:** 2980 Ft



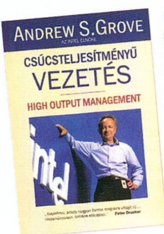
Új könyv egy új programról. A Dummies könyvek sajátossága, hogy kezdő felhasználók is megérthetik. Ebben az esetben persze mindenki kezdő, hiszen a program még csak az 1.0-s verziónál tart. A program nem feltétlenül kifejlett, ez kiderül a könyvből is, a kiadványszerkesztés pedig már jó ideje számítógépek segítségével történik. Ezért az Adobe szoftverháznak jól fel kell kötnie a nadrágját, ha híveket akar szerezni magának. Azt hiszem, a Quark sok ellenzője fog áttérni nagyon gyorsan, hiszen nem kevés támogatást szerezhet ezáltal. Én bízom benne, hogy ez gyorsan megtörténhet és akkor színesebb kiadványokat (újságokat, könyveket, szórólapokat) vehetünk a kezünkbe.

Az InDesign ugyanolyan DTP program szeretne lenni, mint a QuarkXPress vagy a PageMaker. Minden szükséges funkciót megtalálunk benne, a könyvben pedig a leírásukat. Sőt találunk útmutatást a kiadványszerkesztéshez is. Vajon sikerül-e legyőznie a vetélytársakat? Olvassatok, próbáljátok ki!

Tartalom: 86%
Külalak: 78%
Végítélet: Kezdők számára ideális, bemutatja egy új program új lehetőségeit. Akit érdekel a kiadványszerkesztés és szeretne új programmal megismerkedni, annak itt az alkalom.

Andrew S. Grove: Csúcsteljesítményű vezetés

Eredeti cím: High Output Management **Kiadó:** Bagolyvár Könyvkiadó
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Doubravszky Sándor **Ára:** 1850 Ft



Szeretnél az Intel egyik csúcsvezetője lenni? Tudod: hatalom, pénz, siker. Valamint felelősség, döntéshozatal és számtalan beosztott. Akiknek munkáját mérni, megszervezni, értékelni kell. Még mindig szeretnél az Intel egyik csúcsvezetője lenni? Nem? Akkor esetleg egy egyszerű csoportvezető? A szerző szerint (aki az Intel elnöke) bizonyos feladatokkal minden vezetőnek szembe kell néznie – függetlenül attól, hogy az íróasztala mennyire magasan helyezkedik el a cég épületében.

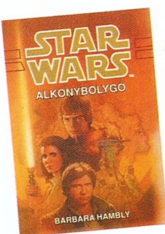
Hely hiányában nem részletezném a módszereket, viszont ha veszed magadnak a fáradságot, és elolvasod a könyvet, néhány kérdésre biztosan választ kapsz. Ha vezető beosztású vagy, akkor többek között arra, hogy jól csinálod-e, amit csinálsz. Ha beosztott vagy, akkor pedig arra, hogy valóban szeretnél-e az íróasztal másik oldalán ülni? A könyv elolvasása után már értem, miért (a magyar származású) Grove ül abban a székben, s nem valaki más.

-Storyteller-

Tartalom: 85%
Külalak: 85%
Végítélet: Egy vérbeli vezető osztja meg velünk tapasztalatait, meglepően közérthető formában. - Storyteller -

Barbara Hambly: Alkonybolygó

Eredeti cím: Planet of Twilight **Kiadó:** Aquila Könyvkiadó
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Békés József **Ára:** 998 Ft



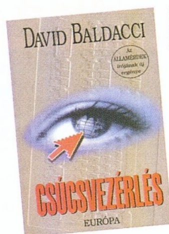
A császár meghalt, elpusztítói pedig a békés hétköznapokat élvezik. Luke, Leila, Han, Csubi, Lando és a robotok – vagyis a Csillagok háborúja hősei. Persze az eltelt évek alatt sok minden történt velük. Leila és Han összeházasodtak, ikreik születtek. Luke tanítványokat gyűjtött maga köré, és a régi Jedi technikákat próbálja felfedezni – talán így akarja feledni szerelmét, Callistát.

Ám a gonosz nem nyugszik, újra előlép a sötétből és támad. Első csapása Leilára irányul, aki éppen egy politikai tárgyaláson vesz részt. Mire feleszmél, a három hajóból álló flottáján már mindenki halott vagy mozgásképtelen, ő pedig fogságba esik. Hajóit a hipertérbe küldik, így keltve halálhírét. A titokban vele utazó Luke sem jár sokkal jobban. Ő a bolygót szeretné felderíteni, de megérkezése után rá kell jönnie, igencsak veszélyes helyre került, és örülhet, ha megmenekül. Mi ez az egész, ki áll a háttérben és mi a célja? Erre a kérdésre keresik hőseink a választ, miközben a filmekből megszokott pergő ritmusban közeledünk a végkifejlethez.
-Storyteller-

Tartalom: 75%
Külalak: 75%
Végítélet: A Csillagok háborúja folytatódik, Luke és Leila ismét szorult helyzetbe kerül, de az erő velük van. Bár ebben a történetben ez inkább hátrány, mint előny. - Storyteller -

David Baldacci: Csúcsvezérlés

Eredeti cím: Total Controll **Kiadó:** Európa Könyvkiadó
Kiadás éve: 2000 **Fordította:** Siklós Márta **Ára:** 1500 Ft



Mindig akadnak olyanok, akik szeretnék totális kontoll alá vonni a számítástechnikai piacot. És mindig akadnak olyanok is, akik nem egészen vannak tisztában a számítógépes hálózat működésével, viszont hisznek az információ és a pénz mindenhatóságában.

Szerencsére azonban akadnak olyan balekok is, akik azért „áldozzák fel" magukat, hogy senki ne vonhassa ily módon ellenőrzése alá az életünket. Ilyen Jason Archer is, aki csak egyszer hazudott a feleségének, de akkor aztán akkorát, hogy egy egész könyvnyi kaland kerekedett ki belőle: bombamerénylet, gyilkosságok, jogi és pénzügyi manőverek, a hightech világ apró titkai és persze menekülés a köbön. Annyira tuti a sztori, hogy én csak úgy a könyv háromnegyedénél kezdtem gyanakodni arra, hogy ki is keverheti a háttérben a lapokat.

Olvasás közben két film jutott eszembe a témával kapcsolatban:
a Mátrix és
A hálózat csapdájában.

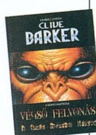
-Mona-

Tartalom: 90%
Külalak: 70%
Végítélet: A cselekmény bonyolítása mindenképpen figyelemre méltó, de a happy end-szerű befejezés némileg rontja az összhatást. - Mona -

Újdonságok

Ezekben az aszfaltolvasztó meleg napokban nem lehet csodálkozni azon, ha az ember valami hidegre vágyik. Ha nincs lehetőséged arra, hogy a hideg északra utazz hosszú nyaralásra, akkor ajánlok egy kis borzongást.

Clive Barker: Végső Felvonás



A regény garantálja, hogy késő éjjel a hideg futkározzon a gyanútlan áldozat hátán. Áldozatról, jobban mondva több áldozatról is olvashatunk.

Agatha Christie: Az ABC-gyilkosságok



Egy történet, ahol Poirot szürkeállományát valami nem hagyja nyugodni. Némileg több vér folyik a Dragonlance szerzőpáros új fantasy meséjében.

Terry Pratchett: Vészbanyák



Aki másféle fantasyra vágyik, az olvassa el a Vészbanyákat. Azt hiszem, elég ha megemlítem a szerző nevét: Terry Pratchett, s ez már garanciát jelent a humorra.

Robert Merle: Veszedelem és dicsőség



Az előzőekhez hasonlóan Robert Merle is fogalom a könyvvilágban. A neves író Franciaországról szóló történelmi sorozatának tizenegyedik része, a Veszedelem és dicsőség La Rochelle ostromáról számol be, a már megszokott színvonalon.

Stephen King: Álattemető



A családi idill ez esetben igen csúnya véget ér, s még az sem vigasztalhat bennünket, hogy van, aki visszatér a sírból. A jövő hónapban ismét találkozunk.
– Storyteller –

PC Format Teljes verzió!

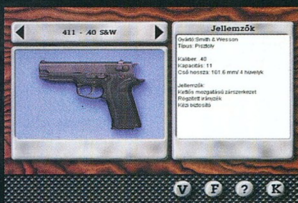
Kézi lőfegyverek

Sokan utálják őket, sokan rajonganak értük, vannak, akik használják is és vannak, akik rengeteg pénzt keresnek a gyártásával.

Mint a program nevéből is kiderült, a fegyverekről van szó. Azokon belül is a személyi lőfegyverekről. Akik szívesebben nézegetnének repülőket vagy cirkálókat, azok inkább a Jane's kiadványok felé forduljanak. A program színes fotók és rövid leírások segítségével mutatja be a gyűjtők és a téma minden érdeklődője számára a puskákat, pisztolyokat, revolvereket, verseny- és vadászfegyvereket. Kilenc kategóriában 35 gyártó 318 modelljének képe és technikai jellemzői ismerhetők meg a leírásokból – méretektől a tartozékok listájáig. A program hasznos segédeszköze a régi fegyverek gyűjtőinek is, mert a legkorszerűbb kézi lőfegyverek mellett több tucat történelmi puska és más fegyver másolatainak leírását és képét tartalmazza. A pisztolyok és puskák közötti tallózást hangulatos zenék kísérik.

A gyűjtemény összeválogatása egy kicsit érdekesre sikerült. Az automata puskák között mindössze a Calico gyár két nem igazán elterjedt modellje szerepel, míg sokkal ismertebb típusok, mint az M-16, a G-3 vagy az orosz AK sorozat darabjai sehol sem szerepelnek. Az igazat megvallva nem észak-amerikai gyártmányok, amúgy sem nagyon jelennek meg. Ez azért is érdekes, mert olyan nagy hagyományú és rendkívül sikeres termékeket piacra dobó cégek, mint az osztrák Glock, a svájci Sig-Sauer vagy a német Heckler and Koch egyáltalán nem kerültek be az adatbázisba, hogy az orosz fegyverekről már ne is beszéljünk. Egy másik érdekesség, hogy az Olympic Arms cég M-16 másolata a puskák között szerepel, annak ellenére, hogy egy automata fegyverről van szó. Mindezen hibák ellenére tényleg érdekes a program és a könnyen használható kezelői felület senkinek sem fog problémát okozni.







Ⓕ Kossuth Kiadó
Ⓘ www.kossuth.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb

eSafe Desktop

PC Format Teljes verzió!

A világban vannak félelmetes emberek. A baj csak az, hogy hála az internetnek, a külvilág és a gépünk közti kapcsolat áttekinthetetlenné vált. Mennyire biztonságos a PC-d a vírusokkal vagy más rosszindulatú programokkal, például a *Back Orifice*-szel szemben? Gondoltál már arra, hogy akár otthon, akár a munkahelyeden más felhasználóktól is származhat baj?

Sikerült kizökkentenünk a nyugalmadból? Remek. Akkor máris fogj hozzá az *eSafe Desktop* telepítéséhez a PC-dre. Ez egy olyan biztonsági csomag, amely négyféleképpen próbálja megvédeni a gépedet. Az *eSafe Desktop* csomag alapja a Sandbox modul, amely biztonságos környezetet teremt a különböző alkalmazások részére, ezáltal megakadályozza, hogy azok pusztítást vihessenek végbe a rendszeredben. Az antivírus modul akár kézi utasításra, akár automatikusan képes átfésülni a meghajtóidat vírusok után kutatva.





A személyi tűzfal modul nem olyan hatékony, mint az igazi. Bár nem jelent mindenki számára leküzdhetetlen akadályt, de azért tartalmaz szó-szűrést, és lehetővé teszi annak megakadályozását, hogy bizonyos IP-címekről el lehessen érni a gépedet. Végül az adminisztrációs modul révén meghatározhatod, hogy ki milyen mértékben férhessen hozzá a gépedhez.

Ne legyints az *eSafe* rendszerlemez-készítési ajánlatára sem. A Rescue nevű alkalmazással biztonsági célból készíthetsz egy olyan lemezt, amely tartalmazza a merevlemezed bootoláshoz szükséges adatait, a partíciós táblázatokat és más életbevágóan fontos információkat. Végszükség esetén egyszer még jól jöhet.

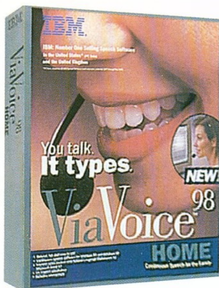
Ha mégsem kell az összes felkínált lehetőség, a telepítés során az alapértelmezés helyett válaszd a customot. Az antivírus funkció telepítése előtt töröld le a korábbi vírusirtó programjaidat.

Ⓕ Aladdin
Ⓘ www.esafe.com
Ha csak úgy: Windows 9x

ViaVoice 98

PC Format Teljes verzió!

Barátkozz össze a gépeddel, és beszélgessetek. Ha ez működik a növények esetén, miért ne válna be a PC-knél?



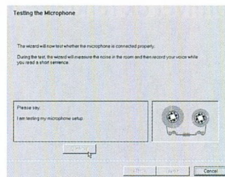
Beszélgess a PC-ddel a *ViaVoice 98* segítségével. Tájszólás és gyöngyfehér fogak felárért.

Az IBM, az élenjáró informatikai világcég által kifejlesztett beszédfelismerő program teljes változatának büszke tulajdonosaként búcsút inthetsz a billentyűzetednek. A *ViaVoice* segítségével gyorsan és kényelmesen állíthatsz össze jelentéseket, leveleket és e-maileket a PC-den. E program 98-as kiadásának teljes változatát megtalálod az e havi diszkmellékleten. Miután telepítetted és végrehajtottad a szükséges utasításokat, elképedve figyelheted, ahogyan a mikrofonba bemondott szavak megjelennek a képernyőn. A programot más alkalmazások, például játékok kezelésére is fel lehet használni.

A *ViaVoice 98* használata egyszerű, és azoknak ideális, akik most ismerkednek a beszédfelismerő programokkal. Lehet, hogy eleinte úgy érzed, csak a bolondok beszélnek magukban, de ez az érzés hamarosan elmúlik, amikor ráérzel a dolog számtalan előnyére. A program *Word 97* alatt működik, de *Word 2000* alatt nem. A telepítés egy kissé hosszadalmas, mivel a *ViaVoice*-nak meg kell tanulnia felismerni a hangod jellegzetességeit, de ezt csak egyszer kell megtenni. A telepítés után a *ViaVoice* szerényen meghúzódik a háttérben, és csak arra vár, hogy szólítsd. Te beszélsz, ő ír. Mindez a PC-d használatának korábban sosem látott dimenzióit nyitja meg.

Nagyméretű *Word 97* dokumentumok diktálása során a *ViaVoice* olyan sok erőforrást köthet le, hogy ez már a teljesítmény rovására mehet, sőt hibákat is eredményezhet. Durván azt lehet mondani, hogy a határ 1000 szónál, azaz kb. 25 normál gépelt oldalnál van. Az ennél nagyobb dokumentumokat célszerű részekre bontani, és mindegyiket külön szerkeszteni. A rendszer kismértékű lelassulása ellenére magad is látni fogod, hogy a PC-nek való diktálás még mindig gyorsabb munkát eredményez, mintha kézzel kellene mindent bepötyögni. PCF

> **Te beszélsz, a gép ír. Mindez a PC-d használatának korábban sosem látott dimenzióit nyitja meg.**



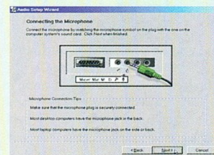
Egy jó mikrofon nélkülözhetetlen a beszédfelismerő program használatához.

Ⓕ IBM
Ⓘ www.ibm.com/viavoice.co.uk
Ha csak úgy: P166MMX, 48Mb, mikrofon

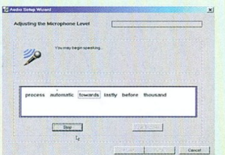
Az első szavak



① A telepítés kezdetén a program megkérdezi, hogy akarod-e regisztráltatni magad. Egyelőre ezt átugorhatjuk, később is akármikor megteheted. A telepítés végén megjelenik egy IBM ViaVoice folder, ahol a VoiceCentre-re kell kattintani. Egy videobejátszáson tanulmányozhatod, hogyan működik a *ViaVoice*.



② Ellenőrizd, hogy a mikrofon jól van-e csatlakoztatva a hangkártyához. A program megkér, hogy állítsd be a mikrofon hangerejét. Ha minden rendben van, kezdődhet a tanulóprogram. Ennek során tanulja meg a *ViaVoice* a saját hanghordozásodat, ezért nem szabad kihagyni.



③ A tanulóprogram során a *ViaVoice* lassan megtanulja felismerni a beszédedet. Ez tíz perctől akár egy óráig is eltarthat, de ne feledd, hogy ez a kis időráfordítás megtérül a beszédfelismerő program kifogástalan működése során.

Madasafish

Unod már az Internetszolgáltatóknak való kiszolgáltatottságot? Akkor a Madasafish új életet vihet online ténykedésedbe. Lévén hogy teljesen ingyenes internetszolgáltató, a Madasafish korlátlan helyet biztosít a hálón, ahol (majdnem) olyan honlapot készíthetsz, amilyet csak akarsz.

A Madasafish London Docklands negyedében, az angliai internethálózat kellős közepén működik. Ily módon közvetlenül csatlakozik a világ leggyorsabb internetes gerinchálózatára, amelyet az Above.Net nevű cég működtet. Ezek a fickók annyira bíznak abban, hogy övék a leggyorsabb internetes csatlakozás egész Nagy-Britanniában, hogy versenyt hirdettek egy még gyorsabb szolgáltatás felkutatására.

Ha elégedetlen vagy a jelenlegi internetszolgáltatóddal, miért nem csapsz bele a nulláslisztbe? A bejelentkezéshez szükséges összes szoftver csak rád vár az e havi diszkmellékleten. Meg kell adnod néhány adatot magadról, és hamarosan te is szörfölhetsz a világhálón e szupergyors csatlakozási lehetőség felhasználásával. Az sem elhanyagolható szempont, hogy egy olyan e-mailcím, mint a **sajatnev@madasafish** lényegesen jobban hangzik, mint sok más szolgáltató által kínált lehetőség.

Ha többet szeretnél tudni a Madasafishről, miért nem keresed fel a hálón a honlapjukat? Ezeket az oldalakat olvasva sok hasznosat tanulhatsz az internetről, például a domainnevekről és arról, hogyan kell készíthetsz saját honlapot.



Lépj be te is az őrült halak táborába.

Ⓕ Madasafish
Ⓘ www.madasafish.net

Mi van még a lemezen?

Monitors Matter

Valószínűleg a monitor a legdrágább a teljes konfigurációdon belül, ezért van értelme annak, hogy a lehető legtöbbet hozd ki belőle. Az e havi diszkmellékleten található *Monitors Matter* segítségével egy lépést tehetsz ebbe az irányba. Akár katódsugárcsöves, akár folyadékkristályos monitorod van, a *Monitors Matter* programmal pontosan beállíthatod a kontrasztot és a fényerőt, ellenőrizheted a kép geometriáját és élességét.
www.csf.org.uk

CoolEdit 2000

A *CoolEdit* egy jópofa kis hangrögzítő program asztali számítógépek részére. Készíthetsz hangfelvételeket a hangkártyába dugott mikrofonon keresztül, CD-lejátszóról vagy más forrásokból. Ez az új 2000-es változat már az MP3-fájlokat is tudja olvasni és írni. A *CoolEdit* egyik legfontosabb tulajdonsága az, hogy profi digitális eszközök, plug-inek és speciális effektusok, például visszhangosítás révén szerkeszteni tudod a hangsávokat. A *CoolEdit* támogat egy sor plug-int is, és a CD-mellékleten megtalálod a CoolEdit Audio Cleanup plug-int, amelynek hangretusáló eszközei jól kiegészítik a *CoolEdit 2000*-et. Ezzel az alkalmazással szépen feljavíthatod a jó öreg fekete korongok hangminőségét. A lemezek MP3 formátumba történő átalakításáról a *PCF* következő számában olvashattok részletesebben.
www.syntrillium.com

PowerStrip 2000

A *PowerStrip* egy fejlett 32 bites képernyőmenedzser, amellyel a lehető legtöbbet tudod kihozni a jelenleg használatos 2D/3D-s gyorsító kártyákból. Rendelkezik játék közben is használható gyorsbillentyűkkel, valamint korszerű hibafelismerő rendszerrel. A telepítés befejezése után a tálcán megjelenő monitor ikonra kell kattintani.
www.entechtaiwan.com

Tolnai Világlexikon

Réges-régen egy nagyszerű gondolattól vezérelve összeállt sok okos ember és elhatározták, hogy összegyűjtik mindazt a tudást, amivel ők rendelkeznek.

MINT AZT AZ ELŐSZÓBAN IS olvashatjuk, közbeszólt az idő és az első világháború, így a projekt az e betűnél megakadt. Ekkor kellett azzal a szörnyű problémával szembesülniük, hogy az idő túlhaladta az összegyűjtött anyagot. Végül is a kiadványt sikerült befejezni, de a fejlődés problémája a mai napig megmaradt. A kiadás óta eltelt röpke hetvenöt év igencsak rányomja bélyegét a fejezetekre. Természetesen nem az éti csigák életmódjáról van szó, inkább a földrajzi és technológiai szócikkek tartalmaznak érdekes dolgokat. Például, akkor még hitték, hogy lehetséges higanyból aranyat készíteni. Sajnos ez még az atomfizika mai állapota szerint sem lehetséges. Mindezek ellenére nagyon kellemes kikapcsolódást ígér a századeleji tudományos ismeretanyag tanulmányozása.

A telepítés a már mindenki által jól ismert InstallShield felületen keresztül történik, ami jelen esetben még magyar nyelvű is. Ha sikeresen túljutottunk ezen a lépesen akkor a start menüből indíthatjuk az alkalmazást. A program felépítése és kezelése nagy egyszerű, így remélhetőleg nem fog sok problémát jelenteni.



A kezdőképernyőn kaphatunk segítséget, ismerhetjük meg a készítőket, léphetünk ki és haladhatunk tovább a tulajdonképpeni lexikonba. Ez mindig a bevezető szöveggel indul. Ha a jobb ablakban megjelenő szöveg nem férne ki egybe, akkor a bal felső sarokban pörgő logo alatti fel-le nyíl segítségével görgethetjük a szöveget. Akik gyorsítani akarják a munkát, azok a billentyűzet kurzormozgató nyilait is használhatják. Kicsit furcsa módon a page up/page down gombok nem oldalt váltanak, hanem gyorsabb mozgatást tesznek lehetővé, míg a home és end páros végzi az oldalankénti lapozást.

A scroll gombok alatti nyilakkal történik az adatbázison belüli navigáció. A középső pont mindig a kezdőképernyőre visz. A felette és alatta található nyilakra való kattintással lépegethetünk a szócikkek között. Ezeknek a felépítése nagyban hasonlít a nyomtatott lexikonokéhoz. Vastag betűvel van szedve a téma. A képek nincsenek külön tárolva, azok mindig a releváns szövegrészeknél jelennek meg, ugyanebben az ablakban. A gombcsoport két szélső tagja a korábban megtekintett oldalakra való visszatérést könnyíti meg. Ez ugyanúgy működik, mint a webböngészők back és forward gombja.

A nagyító ikonnal egy karaktersorra kereshetünk a teljes adatbázison belül. Az olló gomb akkor lehet hasznos, ha a fejezetet valamilyen szövegszerkesztőbe szeretnénk átemelni. Először rá kell nyomnunk erre a gombra majd átváltva a szövegszerkesztőre és a kurzort a kívánt helyre állítva a ctrl+v bemásolja az oldal teljes tartalmát. A printer ikon segítségével való nyomtatás ugyanúgy zajlik, mint az összes többi nyomtatást lehetővé tevő program esetén, nevezetesen egy standard windows képernyőn keresztül. Az utolsó előtti ikon a címszavak közti keresést valósítja meg. Itt egy listából kell kiválasztani, hogy miről szeretnénk bővebb információt.





Ⓕ Cyberstone Ⓣ (1) 461 5750
Ⓘ www.cyberstone.hu
Ha csak úgy: 486, 8Mb,

Fantasztikus focipárádé

Ideje elkezdeni a készülődést a nyári nagy hacacárére, hiszen küszöbön áll az idei Bajnokok Ligájának döntője. A legjobb, ha máris nekilátsz a legfontosabb feladatoknak: kimosni az üvegeket, kibékíteni a kutyának az ennivalót, kifesteni a gyerekek arcát és szilárdan hinni abban, hogy a válogatott bárhol képes győzni. Ami kétségtelenül nem igaz. Velünk együtt tátott szájjal figyelheted, amint korábban nem jegyzett csapatok mossák le a nemzeti tizenegyet. Komoly megrázkódtatást jelenthet, hogy nem mi vagyunk a legjobbak.

Igazad van, ha úgy érzed, hogy már elég a szövegből, és tenni is kéne valamit bemelegítésként ehhez az óriási viadalhoz. Van-e az önbizalom erősítésének jobb módja, mint a két fociszimulációban, az *UEFA Champions League* és a *Player Manager 2000* programokban sikert sikerre halmozni? Ismét emlékeztetünk arra, hogy az *UEFA* a legjobb focis játék, amit valaha is kipróbáltunk, és ez a demó újra és újra lehetőséget nyújt arra, hogy a Manchester United csapatával megnyerd a Bajnokok Ligáját. Nem ígérjük, hogy a küzdelem egyszerű lesz, de megéri. Az ellenfél valóságos, és minden tornamutatványt be kell vetned a győzelem érdekében. Még látványnak sem lenne rossz, ha a focisták helyett atléták játszanának. Csinálhatnának néhány akrobatikus szaltót, mielőtt elkapnák a pálya közepén lelógó gyűrűket, egy átfordulás, majd jöhet a kivédhetetlen lövés a hosszú sarokba. Ez lenne ám csak az igazi játék.



Vezesd győzelemre csapatodat a *Player Manager 2000* segítségével.

De ha kifáradtál ebben a gyönyörű tornamutatványban, vagy ha egyszerűen csak szeretsz szervezkedni, akkor próbáld ki képességeidet a *Player Manager 2000* programon, és kíséreld meg eljuttatni csapatodat a bajnokság csúcsára. Persze az is előfordulhat, hogy a lehető legkutyaütőbb játékosokat sikerül csak szerződtetned, és pillanatokon belül a tabella alján találod magad. Nem mintha a csapatok lezüllesztésére akarnánk bárkit is biztatni, de a hibákból lehet a legtöbbet tanulni. Bármelyik taktikát is választod, ez a játék- és menedzserprogramból álló összeállítás remek étvágygerjesztőként szolgál a soron következő belgiumi és hollandiai mérkőzésekhez. Jó étvágyat!
www.anco.co.uk
www.sdreams.co.uk



Játszd újra a tavalyi döntőt, és próbálj meg úgy elbánni a németekkel, ahogy azt megérdemlik.



Az *UEFA Champions League* a kedvenc focijátékunk, amit most te is kipróbálhatsz.

Star Wars: Force Commander

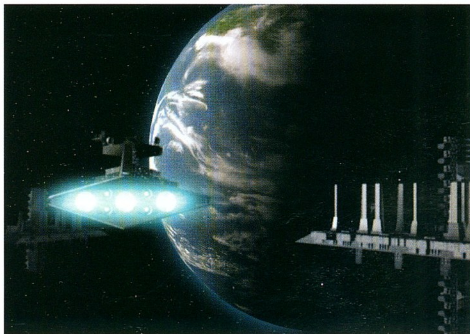
Tedd a szádhoz a kezedet és imitáld Darth Vader fújtatását a lehető legjobban. Ezek után te irányítod a hatalmas Birodalom erőit...

Már éppen ideje volt, hogy a *Star Wars*-ból stratégiai játék készüljön. Azok után, hogy annyi idétlen űrhajóval és szereplővel végigjátszottad a sztorit huszadszor is a gépeden. Még *Monopoly*-t is képes voltál *Star Wars* figurákkal játszani! Most viszont itt az alkalom, hogy a gonosz Birodalom erőit irányítsd, és micsoda bomba lehetőség! Lapozd fel a látleletünket, ahol olvashatsz a vadiúj *Star Wars* játékról, meglátod, hogyan tetszett!

A demón lévő bevetéseket nem mondanánk könnyűnek. A kiindulópont, hogy egy bolygóra pottyansz maroknyi csapatoddal, amely körül már egy ideje keringtél. A feladatod, amelyet nincs mese, el kell vállalnod, hogy embereiddel átvágsz a bolygó másik felére, a számítógépközpontig. Ott vissza kell tartanod az információkat, amit egy piszkos lázadó népség már áruba bocsátott. Először is tehát, be kell jutnod a bázisra, mielőtt végrehajtod a küldetést. Ez azonban nem olyan egyszerű, mivel utadat a felkelők bunkerei és rejtekhelyei fűszerezik. Légy óvatos, és ne akarj mindjárt robbantgatni. Kifejezetten árthat az egészségednek. Inkább lassan a testtel, és állandóan tartsd szemmel az embereidet! Bizonyára el fogsz veszíteni közülük néhányat, de próbáld meg elérni, hogy a lehető legkevesebb veszteség érjen. Vigyázz, ha nem sikerül az első körben leszámolni a rosszfiúkkal, még egy jó darabig folytathatod a küzdelmet. Sok szerencsét ifjú parancsnok, és ne feledkezz el a Darth Vader-i kézfelemelésről és fuldokló hangról, amikor hibázol. Az erő legyen veled!



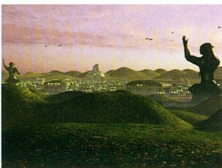
Igen, most kipróbálhatod a Birodalom öszszes nyavalyás gépét.



Vigyázz az embereidre, mert kevesen vannak!



Végre itt a *Star Wars* stratégiai játéka, reméljük, ti is fogjátok élvezni, mint ahogy nekünk is tetszett.



Most még minden csendes és nyugodt, de zavarossá és ijesztővé válnak a dolgok, amikor a lázadók megjelennek.

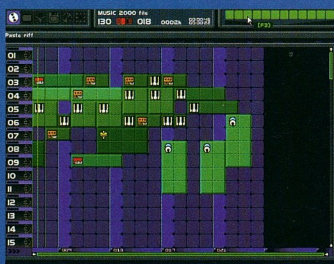
Érezd az erőt!

A legénységed kezelése pofonegyszerű – sima egérművelettel illetve az egérgombokkal irányíthatod, merre menjenek a kis emberkék és mit csináljanak, sőt a harci gépezetet is hasonló módon kezelheted. A kameramozgatás már egy kicsit más káposzta, és amíg mindent be nem gyakoroltál jó alaposan, nyugodtan fordulhatsz ötletekért a demóban is megtalálható readme.txt fájlhoz. Ó igen, és használd az erődet, ha másképpen nem megy.

Ⓕ Activision/Lucasarts Ⓣ (1) 223 2770
Ⓘ www.lucasarts.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító

Music 2000

Ez aztán az igazi szórakozás! A Music 2000 programmal néhány egérkattintással teljesen eredeti dalokat szerezhetsz. Na jó, lehet, hogy a kattintásokon kívül még néhány billentyűt is le kell majd nyomnod, de az ötlet kiváló. A művek létrehozása maga a megtestesült egyszerűség, és a dologban az a legszebb, hogy jottányit sem kell értened a komponálás tudományához. Nem bizony, mert a Music 2000 használata annyira egyszerű, hogy még az olyan zenei analfabéták, mint mi, is képesek összehozni valamit, ami zenéhez hasonlított. A zenei mintákat tartalmazó széles körű könyvtárból egyszerűen sorban egymás után bemásolod a részleteket a képernyőn látható táblázatba. A minták között találsz basszust, ütősöket, dallamos és énekes motívumokat, hogy többszólamú művek alkotása során jöjj zavarba. Mi történetesen Led Zeppelintől a Kashmirt írtuk át úgy, hogy óriási hangzavarban végződik. De nem is állítottuk soha, hogy jó a hallásunk. A minták a különböző zenei irányzatok szerint vannak csoportosítva, így andalító klasszikus, hatásvadász rock, vagy őrült, de táncolhatatlan dzsungel beat zenét varázsolhatsz elő. De a stílusokat kedvedre össze is keverheted. Mit szóltok például egy folk-techno-rock szösszenethez? Vagy egy kis gerinczsibbasztó dzsesszhez? Mindez tényleg csak rajtatok múlik. A Music 2000 használata halálosan egyszerű, és a számtalan variációs lehetőség folytán mindig új szórakozással szolgál. Szerzeményed visszahallgatása közben pedig akár szédítő videobejátszásokat is nézegethetsz. Hát nem remek?



Ezek a színes kockák jelentik lényegében többek között a basszust, a dallamot és az ütősöket. Rémesen hangzik, de jól szól.



Elnézést, hogy ez a kép majdnem pont ugyanúgy néz ki, mint a másik. Ez a program lényegéből fakad. Sajnáljuk.

Ⓕ Codemasters
Ⓘ www.codemasters.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb

Klingon Academy


Na, figyeljétek csak! Elég nagy darab? Picard kapitány jobban nézett ki. Micsoda ócskavas! – Nnna, azért vigyázz, ezt meg ne hallja!

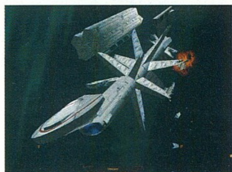
El tudod képzelni, hogy a Szövetség olyan mogorván és ormótlanul harcol, mint egy klingon? Akkor sürgősen vegyél részt ezen a továbbképzésen!

MÁR MEGINT A STAR TREK. Persze, kedveljük ezt a tiszteletre méltó scifi-sorozatot (a *Voyager* takaros kis gép), de attól rettenetesen begőzöltünk, hogy szerintetek nem elég ragyás a képünk. Becsszó. Igazából csak néhányunkról van szó, de a bosszútól való félelmünkben inkább nem említünk neveket. A *PCF* szerkesztősége már csak ilyen. Tehát, a *Klingon Academy* a legújabb *Star Trek* játék az Interplaytől, akiknek, úgy tűnik, nemrég sikerült kiragadniuk az Activision kezéből a licencjogot. Ezúttal a rosszfiú szerepét kaptad – a zsugorfejű klingonokét (bár nem is igazán rosszak, ez is pusztán egy félreértés). Ez színesíti a helyzetet, mert ellentétben az okos, de unalmas Szövetséggel, itt nem kell aggódnod amiatt, ha felrobban valami. Picardot talán egy fehérnép szívesen látja, de te nem hozzá fordulnál először a harcban. Hasznos egy Shakespeare korát idéző összejövetelen, de nem ott, ahol a fegyverek beszélnek...

De elkalandoztunk. Ez a nagyszerű játszható demó két egyszemélyes bevetést tartalmaz – egy villámháborúszerű szint (azaz egyből az akció kellős közepébe kerülsz), illetve egy ügyes oktató részt, amelyből megtanulhatod a kezelést és a játék menetét. Hasznos taktikai tanács: ne engedd az ellenséges űrhajót magad mögé, próbáld inkább mindig szemmel tartani őket. Az is jó, ha a homlokodra ragasztasz egy szelet pulykasonkát egy darab sajttal, és klingonszerű torokhangon kiabálsz, miközben az ellenséget miszlikbe aprítod, bár egy kissé fárasztó. Tapasztalatból tudjuk. Kipróbáltuk. Amúgy tényleg klassz játék.

Ellentétben az okos, de unalmas Szövetséggel, itt nem kell aggódnod amiatt, ha felrobban valami.

Ⓕ Interplay Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.interplay.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító


A *Star Trek*-rajongóknak jó napjuk lesz, ha meglátják az új űrhajót.


Úgy kell harcolnod, mint egy klingon. De ez nem von le semmit az újhullámos frizurájuk értékéből.


Szerintünk ez egy klingon Ragadozó Madár. Mindenesetre határozottan semmit sem állítunk.

A Klingon kezelőszervei

Hogy ne kelljen a sötétben tapogatóznod (bár lehet, hogy néha kifejezetten ezt szeretnéd, de feltehetően nem itt), a legfontosabb kezelőszerveket felsoroljuk. Persze nagyon sok egyéb lehetőséged is van – hiszen ez egy űrháborús szimuláció –, de ezek a legfontosabbak, ha egy időre tényleg klingon akarsz lenni. Most pedig, indulj, és robbants föl egy-két űrhajót. Gyerünk!

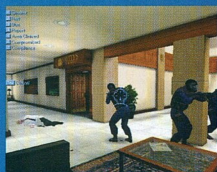
[]	Gyorsítás
[[]	Lassítás
[\]	Teljes fordulat
[=]	Teljes sebesség
[Del]	Fordulás balra
[Page down]	Fordulás jobbra
[C]	Álcázás
[W]	Célra tartás
[D]	Legközelebbi célpont

Foltozz meg!

Az utóbbi időben mindig lemaradsz a játékokban? Ne emészd magad! Lehet, hogy nem neked lesz a legmenőbb kalapod, de az biztos, hogy te is éppolyan naprakész leszel, mint a többiek, ha telepíted ezeket a zseniális patcheket. Távol álljon tőlünk, hogy azt ajánljuk, direkt keresd a hibákat, nehézségeket a játékban, de mint tudjuk, azok úgyis megtalálnak minket. Tehát, éljenek a patchek! Mihez kezdenénk nélkülünk?

Először is itt van egy patch a fantasztikus *Rally Championship*-hez, amellyel tényleg söpörhetsz. Aztán egy jó adag frissítő a háborús játékokhoz: a *SWAT 3*-hoz, a *Delta Force 2*-höz és természetesen a *Tiberian Sun*-hoz. És hogy teljes legyen a gyűjteményünk, nem marad ki a *Nox*, a *Final Fantasy VIII*, a *Homeworld*, a *The Sims*, az *Unreal Tournament*, a *Force Commander*, a *Battlezone2*, a *Pharaoh* és (nagy levegő) a *Nerf Arena* sem.

Jó kis csapat. Ha ezeket a klassz játékokat felpörgeted, egy huncut porcikát sem hagyva ki belőlük, többé nem leszel régimódi. Persze csak akkor, ha még egyszer nem veszed föl azt a borzalmas trapéznadrágodat! Hú!


Óh, a *Rainbow Six*. Ötletes settenkedő stratégiai játék tele akcióval. És fegyverekkel. Finom.



Nincs élvezetesebb, mint egy jó öreg rally. Száguldani porban, sárban, hóban – ez aztán az élet! Hm.

Comanche vs Hokum



A pilótafülke. Egyetlen társad a hideg ég. Az életed függ attól, hogyan bánsz vele.

Lopakodás, rajtaütés, az égbolt magabiztos uralása. És ez még csak a kezdet.

Nagy magasságból csap le, mint egy túlméretezett lódarázs: a helikopter már jó ideje a légi csaták legfontosabb szereplője. Hol tartanánk ezek nélkül a józan észnek ellentmondó monstrumok nélkül? Olyan mozgékonyak, hogy hegyvidéki terepen még egy Tornádónak is csak a menekülés az egyetlen esélye. Bizonyos szállítási feladatok esetén is pótolhatatlanok (különösen az Airwolf modellek). Csodálkoztunk is mindig eleget, hogyan tud győzni az ellenük vívott csatában a *Knight Rider* sorozat suhogó orrú hőse. A dolog szépséghibája az, hogy ez teljesen valószínűtlen. Utcai Hawk kontra KITT. No de sebaj. Ócskavasra is szükség van, ami marad belőlük...

Igaz ugyan, hogy sem a Comanche, sem a Hokum nincs az Airwolffal egy súlycsoportban, azért mindkettő félelmetes pusztításra képes. Markold hát meg a joystickot, hogy egy kis légi kiruccanást tehessünk. A billentyűzetet nem javasoljuk, hiszen a pontosság itt nagyon fontos. A helikopter irányítása sokkal élethűbb az igazi botkormányhoz hasonlító analóg kezelőszervvel, miközben a fegyverzetet a megfelelő gombokkal tudod működésbe hozni. Kerüld el viszont a géped földhöz csapkodását, hogy önmagad felrobbantását és más ehhez hasonló öngyilkos akciókat. Azt szeretnénk, ha tisztelt olvasóink Noel Edmondshoz vagy Mike Smith-hez hasonló kiváló pilóták lennének. A Bee Gees szavaival szólva, komolyan kell venni azt, hogy „életben maradj". Valószínűleg ők azért nem ilyen helyzetekre gondoltak. *PCF*

Ⓕ Empire Ⓣ (1) 223 1500
Ⓘ www.empire.co.uk
Ha csak úgy: PII, 64Mb, Win 9x



Ne próbáld meg az összes havert a kocsmából hazafuvarozni ezzel a kétszemélyes géppel.



A Hokumot nem nagy hókusz-pókusz a levegőben tartani. Egy pár forgó rotor és némi gyakorlat elegendő. Látod, hogy mi mégis mit csináltunk? Kész dráma, nem igaz?



A nap előtt repülni nem tanácsos, bár a kép nagyon hatásos. El sem tudjátok képzelni, mennyi ideig tartott, amíg összehoztuk ezt a felvételt.

Need for Speed: Porsche Unleashed (amerikai változat)

A jó öreg versenyzős játékok. Újra és újra felbukkannak, a változatok száma szinte végtelen. A Forma 1-től a rallyig mindenki talál magának megfelelő versenyt. A *Need for Speed* sorozat legújabb játékának középpontjában például a Porsche klasszikus vonalai állnak. A teljes játékban a 356-os modelltől kezdve – az 1940-es évektől, a pontosság kedvéért – mindent kipróbálhatsz a legújabb észveszejtő típusig. Ez szerintünk a 2000-es modellév 911-es Porsche Turbója, de lehet, hogy tévedtünk. Bárhogy is van, a lényeg, hogy a Need for Speed-ben Porschékkal száguldozhatsz. Autóbolondok számára ez maga a mennyország.

Ebben a játszható demóban azonban csak egy típushoz férhetsz hozzá, és ez a 94-es Porsche Carrera. Ez ugyan csak egyetlen autó, de micsoda autó! Az ember lélegzete is eláll a gyönyörűségtől. Ráadásul körbekocsikázhatod vele Normandiát, de vigyázz, nehogy megkarcold a fényezést, vagy kárt tegyél a csodás környezetben. A helyiek bizonyára méltatlankodnának miatta. És ezt ki akarná?



Csikorgó gumik a kanyarban. Igazi Porschéval nem ajánlott gyakorlat: túl költséges szórakozás.

Ⓕ Electronic Arts Ⓣ (1) 351 3078
Ⓘ www.ea.com
Ha csak úgy: P233, 32Mb

Hibakeresési útmutató

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a leggyakrabban előforduló problémákat. Kövesd az útmutató tanácsait, és vége a bosszúságodnak. Sajnos azonban az Internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a diszked fizikailag megsérült, a géped hibaüzenetet küld a lemez olvasása során, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza a diszket, és mi kicseréljük. Cím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tied lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a lemez Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A PCF diszkjéhez az Interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a PC Format honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Küldhetsz továbbá egy üres e-mailt a **pcformat@cmk.hu** címre, válaszul automatikusan megkapod az e havi diszkkel kapcsolatos problémák megoldásait. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a PC Format **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre. Fax.: (1) 457 1123 telefon: (1) 457 1123 (10 és 17 óra között) **E-mail: pcformat@cmk.hu.**

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

PC Format A sokoldalú PC magazin

Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

A toll is kiesik a kezemből, olyan meleg van. De hát ezért szeretjük a nyarat, ugyebár. Ilyenkor történnek az emberrel a legszebb dolgok: szerelem, szakítás, kerékcsere nyári záporban, szalmonella mérgezés... Büszkék vagyunk rá, hogy az ilyen vészterhes időszakban is megtisztelték figyelmetekkel. Számtalan levél, fax és e-mail gazdagítja most is a levelezési rovatot. Az egyikben például pont az iránt érdeklődtök, hogy vajon a leveleket hazai pályáról írják, avagy külföldiből honosítjuk mi magunk. Ez egy érdekes kérdést vet fel a levélíró szempontjából. Tudniillik, ha ő úgy gondolja, hogy csak külföldi leveleket fordítunk le és teszünk be az újságba, miért gondolta, hogy pont az ő magyar üzenetét vesszük figyelembe! Ugye! Nos, mindenki megnyugtatására már most jó előre közlöm, hogy igen, mi csak hazai anyagból válogatunk. Becsszóra!

Aztán itt van az elmaradhatatlan dévaványai csapat. Szerencsére az e havi számnak sem kell nélkülöznie vissza-visszatérő törzsolvasóink megjegyzéseit. Boldogok vagyunk, hogy még mindig kitartotok mellettünk. Csak így tovább!

Aztán – egyáltalán nem hosszas nyomozás után – végre fény derül egy másik rajongónk valódi kilétére, aki eddig már több álnéven is jelentkezett. A majdnem 11 éves olvasónk rögtön két levéllel ünnepelte meg inkognitójának levetését.

Mint mindig, egyaránt kaptunk dicsérő szavakat és elmarasztalásokat. Bármily furcsa, mi mindkettőnek örülünk. A dicséret ugyanis a keblünket melengeti, a kritika pedig azt jelzi, odafigyeltek ránk. Ráadásul legtöbbször valóban jogos, így csak a javunkra válik. És természetesen azt is tudjuk, hogy csak annak az embernek ér valamit a dicsérete, aki szidni is tud.

Végezetül ott díszeleg a lap szélén a jól megszokott levélmorzsák alegység is. Ebben gyűjtöttük össze most is a rövidebb írásokat, amelyekre a válasz is rövidebb lehet. De talán ezt már a címéből is kitalálhattátok.

Összefoglalva meg kell hogy jegyezzük... Na nem, ezt a hivatalos hangot most gyorsan felejtsük el, hiszen magunk közt vagyunk. Szóval csak annyit szeretnénk mondani még egyszer, hogy köszönet a sok levélért, köszönet azért, hogy ebben a hónapban is segítettetek megírni az újságot. Most pedig. Leveleeeeeet... BONTS!

Építhetsz ránk

Kedves PC Format!
Tetszik az újság, tetszik a CD. Ezért szeretnélek megkérni titeket egy szívességre. Légyszives a májusi számba rakjátok be a „Lego Racers" című játékot. Remélem a teljes verzióját rakjátok rá, de hogyha a demóját rakjátok rá én annak is örülni fogok.
Előre is köszönettel: Szabó Norbert

Válasz: Reméljük, tetszik a sebtiben összetákolt szlogenünk! Tekintettel kérésedre, mely szerint a Lego Racerst szeretnéd a legközelebbi CD-mellékleten viszontlátni. Amit tudunk, megteszünk. Szinte biztos, hogy egy demoverziót gond nélkül felrakhatunk, de sajnos ugyanilyen valószínű az is, hogy a teljes verziós változatra nem lesz lehetőségünk. Természetesen nem kívánunk szó nélkül elmenni dicsérő szavaid mellett sem. Nagyon jól esnek kedves szavaid. Reméljük, még hosszú-hosszú-hosszú-hosszú... Szóval még sokáig hűséges olvasónk leszel.

Hallelúja!

Kedves PCF!
A 8. számmal életet, azaz gépet mentettetek! Pénteken a gépem már-már meghalt, mesterségesen kellett lélegeztetnem, szívmasszást alkalmaztam, de állandóan fagyott és újra kellett élesztenem. Aztán jött a segélycsomag a két CD-ROM-mal. Eddig virrasztottam a gépem mellett, nehogy komplikációk lépjenek fel. Egyszer viszont elnyomta az álom és át tudtam futni az újságot és a két CD-t. Az Isten meghallgatta az imáimat, és angyal formában elküldte a PCFormat magazint, ami szólt a gépemnek: Kellj fel és járj! = Check It 98 és InoculateIT más nyelven. Majd ezután a gép felkelt és járt! Minden sebe beforrt és nem vérzett már. Nagyon meghatódtam. Összeölelkeztünk és vígan élünk a 8 db PCFormat társaságában.
Előre is köszönettel: Szabó Norbert
U.i.: Én sem éltem hiába, nem csak ANYACI

És a Linux meg a többi... Nem jutok szavakhoz. Mi történt? Tán megszállt benneteket az angyal Ti angyalok? (ez értelmes? Na mindegy.)

Válasz: Egyszerűen nem találunk szavakat. Újra és újra elolvastuk leveledet és meggyőződtünk, hogy érdemes élnünk és dolgoznunk. (Kivéve azt az életunt kollégánkat, akit most hagyott el a barátnője.) Szóval sikerült életet és gépet mentenünk! Szinte látjuk, ahogy reszkető kézzel törölgeted homlokodról az aggodalom izzadságcseppjeit késő éjszaka a számítógéped fölött virrasztva. Reméljük, nem pityeredtél el a legkritikusabb időszakban sem! Muszáj férfinak maradnunk a legnehezebb percekben is! Persze minden jó, ha végül működik a számítógép. Így ez a sztori is hepienddel végződött. Büszkék vagyunk rá, hogy részünk lehetett benne. Éljenek sokáig a gépek és hű alattvalóik (a felhasználók).

Tutti politici tutti briganti!

1. Rendszeresen klassz az újság. Nade:
2. Viszont azzal a ragaccsal tényleg csinálni kellene már valamit! Nem hiszem el, hogy nincs valami normális ragasztószalag 2000-ben, ami nem szakad szanaszét és nem kell percekig benzinnel leáztatni a CD tokokról! Rohadtul idegesítő és marketingtelen. Amúgy a múltkori körömlakklemosó tippet pontosítani kellene, mert az a magyar gyártmány, amit én balga módon kipróbáltam – a „ti" tippetek

Gyerekek

Anonymus nevet kapott

Kedves PC Format
A Májusi számotokban Balázska tényleg gyanus volt. Bocs hogy nem mondtam igazat, mert pont az 1. szám hiányzik. De azért köszi hogy beletettétek a levelem az újságb.
A CD mellékleten tetszik a Szuper 1 karting.
Üdvözlettel: Török Tamás 10 éves

Válasz: Naugyehogymegmondtam! Gyanúsak voltak azok a huncut módon hasonló betűcskék. A nevek eközben meg ugyebár különböztek. Nnnna, ne gyötörjük tovább a bűnét töredelmesen bevalló, azt mélyen megbánó eltévedt bárányt! Köszönjük a Super 1 Karting nevében a dicséretet. Lám, Sanyo, van, akinek tetszenek a programjaink. Kedves Török Tamás, 10 éves! Valami azt súgja, rövidesen 11 leszel. Igaz ez?

Boldog szülinapot – rövidesen!

Kedves PC Format
Még mindig rendszeres olvasója vagyok az újságodnak. Sajnálom hogy ijen sok gondot okozok. Tiszta szívemből kérem hogy a következő szám cd mellékletére legyenek szivesek ráírni a Crash Bandicot 5-öt, ha lehet akkor a teljes verziót irjátokrá legyetek szivesek. Csak azért fordulok hozzátok mert egy hónap múlva lesz a 11. születésnapom. A szüleimet hiába kértem nem hajlandóak nekem megvenni. Végső kéccségbeesésemmel fordulok hozzátok. Ha ezt megtennétek akkor nekem lenne a legboldogabb szülinapom az egész világon.
Köszönöm: Török Tamás (11. évesleszk)

Válasz: Tehát kedves Török Tamás! Lám, jól sejtettük, rövidesen 11 éves leszel. Nos, akkor engedd meg, hogy – valószínűleg igencsak az elsők között – boldog szülinapot kívánjunk neked. Sajnos, ha megfeszülünk sem tudjuk a szülinapodat még jobban feldobni, ha ennek az a feltétele, hogy felrakjuk a lemezre a Crash Bandicoot 5 játékot. Ennek egyetlen igen egyszerű oka van: ilyen program nem létezik. A Crash Bandicoot megért egy második részt, megért egy harmadikat, sőt, mostanában gyűrik a fanatikusabbak a Crash Team Racing című – eddig – legújabb epizódot. Ezért azt tanácsoljuk, szüleidre se nagyon haragudj meg, ha e nem létező programot ők is képtelenek megszerezni. Még egyszer boldog szülinapot (egy hónap múlva).

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

alapján –, teljesen tönkretette a műanyag tokot. Akár kénsavat is ajánlhatott volna az ötletgazda. Ez így kevés info volt. És ne gyertek az ingyen reklám kifogással, mert nagyon képmutató dolog, ami a politikából szivároghatott be sok ember manipulálható agyába. Ha valami tényleg jó, akkor nem elhallgatni kell, hanem dicsérni, legyen az Vörös Október zakó vagy Bőrfejűek Fényesítőkrémje.
Tehát: melyik márkájú körömlakklemosó szedi le tökéletesen a ragasztót, amelyiktől nem lesz homályos, maszatos, kráteres, ronda a CD-tok?? Aki ezt ajánlotta, nyilván alkalmazta is. Írja már meg, mi volt a termék pontos neve. A magyar „kézkimélő, acetonmentes lemosó" ugyanis tönkreteszi a műanyag „tüköréjét"!
De sokkal fontosabb, hogy mikortól lesz normális ragasztószalag alkalmazásba eszközölve??
Csóközön!
FercsiU

Válasz: Vagy mi. Tudniillik nem vagyunk kifejezetten perfectók olaszbó'. Viszont nekik van egy ilyen mondásuk, ami magyarul köbö annyit tesz, hogy minden politikus huncut. Huh. A mai háborgó hazai politikai életben talán ezt mégsem kellene ilyen hangosan kijelenteni... Tulajdonképpen csak azért hoztuk fel az egészet, hogy gyorsan megemlítsük, mi mindenféle politikai iránytól elhatároljuk magunkat. Ezért nem szeretnénk, ha politikában alkalmazott manipulációkkal gyanúsítgatnának meg minket. Ezért most teljesen őszintén és dogmamentesen kijelentjük, hogy el kell felejteni a körömlakklemosót azoknak, akik környezetében nem szerezhető be olyan márka, amelyik hatékonyan eltávolítja a ragacsot és a feleslegesen képződött faggyút, amitől a bőr... Ja, egy cseppet elkalandoztunk. Szóval a lényeg az, hogy már dolgozunk a problémán és remélhetőleg rövidesen előrukkolunk a legjobb megoldással. Addig is, neked is csók, Fercsi.

A CD szerkesztőket lelövik, ugye?

Tisztelt PC Format!
Szeretném tudatni veletek, hogy az áprilisi szám CD-ROM mellékletén lévő Éléstár program kép-hivatkozása nem működnek. (Dupla katt-ra meg kellene jelennie a képnek) Rájöttem, hogyan lehet ezt a problémát megoldani:

1. Létre kell hozni a merevlemezen egy könyvtárat, mondjuk Éléstár néven
2. Ide be kell másolni a CD shake könyvtárában lévő összes fájlt. (a PIC könyvtárat nem)
3. Módosítsuk a start.bat fájlt így:
elestar.exe elestar.nfo
4. A merevlemez gyökérkönyvtárába át kell másolni a cd shake könyvtárának PIC alkönyvtárát.

Ezek után a programot merevlemezről idnítva megszűnik a fent említett hiba. A CD szerkesztőnek üzenem, hogy talán kipróbálhatná a CD-n lévő programokat, mielőtt sokszorosításra kerülne a lemez. Remélem kapok ajándékot!
Üdvözlettel, Kovács Norbert

Válasz: Szegénynek már úgyis csak ez van hátra. Mert ugye megint ki kell kapnia. Már a múltkor is a WC-be menekült az ütlegeink elől. Most azonban ravaszabbak voltunk és kicsaltuk az udvarra. Ott aztán agyba-főbe vertük. Aki nem hiszi, járjon utána! Hopp, a legfontosabbat ezzel kapcsolatban el is felejtettük megemlíteni. Tudniillik az észrevételed jogos. A megoldás hatékonyságában sem kételkedünk, de egyelőre még nem volt időnk kipróbálni (pont volt egy kis dolgunk: össze kellett rakni ezt a számot). Mellesleg már megint ez az ajándék dolog. Hát barátaim, hol van itt az önzetlen segíteni vágyás? Micsoda dolog ez kérem, hogy mindenki ajándékot követel építő célzatú megjegyzései ellentételezéseként? Mi, számítógépőrültek egy nagy család vagyunk. Mindannyian gyarapodunk, ha valami akár csak egy kicsit is jobb lesz. Na jó, azért a CD szerkesztő lehet, hogy küld majd neked valamit. (Bár ő ezt még nem tudja.)
PCF

PCFunClub Dévaványa

Mindenre van ellenszer!

Csá!
Kéne egy vírusirtó úgyhogy pöcköljétek fel a CD-re. Mert már így is elcseszte a PROCESSZOROM! ALAPLAPOM!! MEMÓRIÁM!!!
„tisztára felér egy felújítással" ha kell amúgy elküldhetem neked ezt a vírust. Az én gépem tuti szétcseszte. Úgyhogy lökjétek ide azt a vírusirtót! És jó lenne ha minden cd-mellékletre löknéte egy újjítást az irtóhoz!
Ja és most nem válik be az a duma, egy vírus kiirtja a gépeken a vírusirtókat és ezért nem raktok fel vírusirtókat! Inkább valami jobbat találjatok ki!
Na Csá !!!
Maya

Válasz: Képzeld, mi történt: egy vírus kiirtotta a vírusölő programjainkat. Sőt! Aztán felfalta a guppikat és kiirtotta saját magát is. Így hát sajnos nem tudunk neked vírusölőt küldeni. Mit szólnál helyette egy tuti kis gombaölőhöz? Ha jársz uszodába, jól jöhet! Na jó, talán már mindannyian jól kikacagtuk magunkat. Kerüljön végre rivaldafénybe az igazság: van vírusölőnk, sőt nektek is lesz, ha berakjátok a CD-mellékletet a meghajtóba. Jó vadászatot!

Betört fejjel...

Szeretném felhívni a figyelmeteket arra, hogy az ujságban a leveleknél azt írtátok ott fent a képeslap felett, hogy „Az ajándékodon törjük a fejünket" úgyhogy ne sokáig törjétek a fejeteket mert még bajotok esik és akkor nem tudom elolvasni a Júniusi számot!
Sanyo

Válasz: Sajnos későn szóltál! Mind itt heverünk vérbefagyva, betört koponyával. Mondanom sem kell, hogy az ajándékodat még nem ötöltük ki. Most ez a feladat a második műszakra vár, akiknek hibátlan a kobakja. Azért ne izgulj, utolsó erőnkkel még gyorsan összeraktuk a júniusi számot, amint azt láthatod is. Tudod mit? Egyszerűsítsük az eljárást! Írd meg a kívánságaid listáját és majd mi tallózgatunk belőle. Hátha akad olyan, amit teljesíthetünk! Addig is vérző szívvel és fejjel búcsúzunk.

Hoppá!

Ez felháborító! Ilyet csinálni az olvasókkal. Ezt már túlzás! Ilyen szar játékot adtok az usághoz. Tik ilyennel szoktatok játszani egész nap. Hát biztos nem evvel a Gurdin of Darkneszszel szoktatok játszani. Ennek a CRYO-nak nincs is jó játékai. Multkor is azt a szar Törd (a) Millenium CDt adtátok. Ha nekem ilyen játékot adtok legközelebb bombát fogok robbantani nálatok (na jo azt azért nem). Inkább adjatok régebbi de jó játékot. Pl.: Blood 2, Diablo, Settlers 2, Worms 2. Ezek szinte mind régi játék de olcsó. Ilyet adhatnátok.
A Caesar 2 vel viszont elégedett vagyok
Kecse Sándor

Válasz: Hoppá, mert kedves Sanyo barátunk ezúttal megfeledkezett becenevéről és felháborodott levelét nem ezzel írta alá. A fenti, korábbi levelé és e között eltelt négy nap elég volt ahhoz, hogy kellemes, vicelődő hangulata morcosabbra forduljon. A Gurdin of Darknesszel egyébként – igazad van – nem játszunk egész nap. Tudniillik helyette inkább dolgozunk. Na jó, néha-néha azért be-bekerül egy játékprogi abba a masinkába, de hát ezt ország-világ előtt kikiabálni nem illik, ugye! A CRYO-t pedig ne bántsuk, mert ki tudja, mikor akar majd hirdetni az újságunkban. Leveled második felében bizonyos bombát emlegetsz. Khm. Nem is tudom... Talán olyan napon ejtsd meg fenyegető telefonodat, amikor köbö 30 fok van árnyékban és akciós áron adják Velencén a vattacukrot. Akkor szívesen lelépnénk pár órácskára az irodából.

Levélmorzsák

CHA!

Sziasztok, légyszi, tegyetek több cheatet az újságba, mert szerintem egy oldal kevés. Egyébként tök jó az újság, csá!
D. Tünde

Párdón, inkább cheat! Igyekszünk mindent megtenni ez ügyben is. Egyébként pedig köszönjük a dicsérő szavakat! Különösen azért esnek jól, mert egy lánytól kapjuk és tudvalevő, hogy a gyengébbik nem osztogatja szűkmarkúbban az ilyen jutalmakat.

Egy nagyon hosszú levél margójára...

Szevasztok, szuper az újságotok!!!!!
Sz. László

Szevasz, köszi!

A CD szerkesztő öröme

Tisztelt Szerkeztőség!
Nagyon tetszik az újság, s a CD melléklet egyszerűen szuper!!!
Ifj. Arany Tamás

Végre már nemcsak szidják szegény CD szerkesztőnket. Pár levéllel odébb már ki is végeztük. Megpróbáljuk visszahozni az élők sorába, hogy megtudja, vannak még hódolói.
Köszönjük, Tamás!

Jogi esetek

Hello PC-Format
Szuper az újság! Két kérésem volna:
No.1: legyetek szívesek a legközelebbi CD mellékletre egy Play-Station EMULÁTORT feltenni.
No.2: az áprilisi CD melllékleten nem volt jó a főmenü, mert nem tudtuk felrakni az EXPLORERT, légyszi állítsátok vissza!
Előre is köszönjük: Pepe, Dávid, Jenő:

Az EMULÁTORT nagyon szívesen felraknánk a CD-re, de sajnos ennek jogi akadályai vannak. Ha ezek elhárulnak, akkor indulhat a nagy potya Playstationözés! A másik kérésedre: már megbocsáss, de nem a menzán vagyunk, hogy válogass a menük között. Na! Egyébiránt a szakértőnk már foglalkozik a kérdéssel.

Linux, hol vagy?

Tisztelt PCFormat!
Szeretném megtudni, hogy a Linux rendszereket amiket „bemutattatok" a májusi számban, hogyan lehet beszerezni.
Üdv.:
Gy. Benő

Például itt:
www.swsbooks.hu
vagy esetleg itt:
www.szoftverabc.hu
Jó böngészést, és kellemes letöltést – meg időtöltést.

Az Isten állatkertje: A gigahertz

A processzorok egyre gyorsabbak lesznek. Hajoljunk meg hát azok előtt, akiknek mindez köszönhető.

Az egésznek Moore az oka, de hogy melyik, azt nem igazán tudjuk. Demi Moore eleddig nem ebben a műfajban vétette magát észre, és valószínűleg Roger Moore-nak is jobban profitál egy kis szemöldökhúzogatás, mintsem hogy technológiai jóslatokba bocsátkozzék. Akárki is volt a névadó, Moore törvénye kimondja, hogy a komputerek adott időegység alatt adott sebességnövekedést abszolválnak. Talán valamiféle megduplázódásról van szó, de hogy a sebesség nő-e a kétszeresére vagy az évek száma, most hirtelen nem tudjuk. A szerelem lehet örök, de egy gyors processzorból rövidesen lassú processzor lesz, akárki meglássa, egy lassúból pedig még lassabb, mígnem a végén annyi teljesítmény sem lesz benne, hogy bebootoljon egy fütyülős nyalókát.

Az Intel és az AMD törvénytisztelő cégek, ezért mindent megtesznek azért, hogy ennek a bizonyos Moore-nak igaza legyen. Úgy cselekszenek, mint azok a matematikusok, akik a világ legnagyobb számához hozzáírnak még néhány nullát, majd bejelentik, hogy találtak egy még nagyobb számot.

Öt éve még büszkén hátba veregethettük magunkat, ha sikerült szert tennünk egy 33 MHz-en futó 486-os processzorra, ma viszont hovatovább egy fokhagymapréstől is nagyobb teljesítményt vár el az ember. Mindannyian olyan PC-t szeretnénk, amelyben a jelenleg kapható leggyorsabb processzor ketyeg, miközben tudjuk, hogy öt év nem sok, annyi sem kell hozzá, és a mostanihoz hasonló szatirikus beszámolókat fogunk olvasni a letűnt korok CPU-iról, köztük a miénkről.

Nem inkább az a helyzet, hogy rabszolga módjára veszünk meg mindent, amit a technológia fejlődése elénk tár? Nem csupán egy ügyes marketingfogás gyanútlan áldozatai vagyunk, amely szakadatlanul gépünk elavult mivoltát sulykolja mibelénk? Miért esz minket minden áldott alkalommal a fene, ha még gyorsabb processzort jelentenek be? És vajon az új, egy gigahertzes processzorok valóban annyira jók, amennyire az árcédula alapján számítani lehet? Nézzük meg... PCF

Az 1GHz közelről

Helytakarékosság
A jelenlegi PIII-ak tízszer akkorák, mint az első Pentiumok*, viszont csak ötször* nehezebbek (valójában tízszer, csak a hűtőbordákat nem számoltuk).

Hagyományos architektúra
Miközben az új 1GHz-es processzorok számára már az 1GHz-es álomhatár sem látszik áttörhetetlennek, a programozóknak nem kell aggódniuk, hiszen a jó öreg x86 utasításkészletet még véletlenül sem váltja fel semmi olyasmi, mint pl. a RISC, amely ezt az egész sebességhajhászást feleslegessé tenné.

Az Ultima 9 hibátlanul fut rajta
Legfeljebb apró hibák lehetnek. Plusz néha egy-két nagyobb.

Gazdasági húzóerővé vált
Nem sikerült optimalizálni a programkódot? Sebaj, akkor adjunk meg gyorsabb processzort rendszerkövetelménynek. Miért mi möszötöljünk? Ha nem tetszik valami, vegyenek gyorsabb PC-t!

Többfunkciós
Miután a processzorok sebessége már jócskán a mikrohullám frekvenciatartományában jár, az új CPU-kat bátran használhatjuk pirítósplattniként, s így éjszakai online ütközeteinket egyetlen percre sem kell többé félbeszakítanunk. Italaink hűtéséről eközben a CPU hűtőbordája gondoskodik.

*Kitalált értékek

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A CYBERSPACE A VILÁGOT...

A CYBERSPACE SZÓT WILLIAM GIBSON HASZNÁLTA ELŐSZÖR. E VR-VILÁG LEHETŐVÉ TESZI, HOGY A TÖBB EZER KILOMÉTERRE LÉVŐ EMBEREK IS TALÁLKOZHASSANAK.

HELLÓ, HORSEPOWER!

HELLÓ, FELICITY!

A CYBERSPACE FELESLEGESSÉ TESZI AZ UTAZÁST, EMELLETT A VALÓSÁGNÁL VONZÓBB KÜLSŐT ÉS SZEMÉLYISÉGET IS ÖLTHETÜNK.

A GOND CSAK AZ, HOGY A CYBERSPACE LAKÓI ÁLTALÁBAN MIND HORMONSZUFFICITES FIATALEMBEREK, AKIK A TÖBBLETTŐL A VALÓ VILÁGBAN NEM TUDNAK MEGSZABADULNI.

NA NE! EZ IS EGY FÉRFI VOLT.

MINDEGY. ÉN VISZONT NŐ VOLTAM.

EGYÉBKÉNT IS NEHÉZ FENNTARTANI AZ ILLÚZIÓT, HÁT MÉG HA AZ EMBER EGY NYAKFÁJÁST ÉS HÁNYINGERT OKOZÓ VR-SISAKOT CSATOL MAGÁRA.

MÉG JOHNNY MNEMONIC SEM AKADÁLYOZHATTA MEG, HOGY EZ AZ EGÉSZ CYBERSPACE ÚGY DŐLJÖN DUGÁBA, MINTHA SOSEM LETT VOLNA.

HELLÓ, NAGYFIÚ!

HELLÓ, F2F VAGY CFT?

A DOOM ÉS A QUAKE AZONBAN A MAGUK ÖNCÉLÚ ERŐSZAKKULTUSZÁVAL FELTÁMASZTOTTÁK A VIRTUÁLIS VILÁGOT, ÍGY A CYBERSPACE MANAPSÁG SZEXISEBB, MINT VALAHA.

PC Format – A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims, Gavin Roberts, Amanda Thomas
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1033 Budapest, Óbudai sziget 134.
Tel.: (1) 437 9064

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk

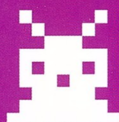




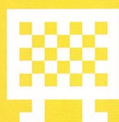
felvillany



beharang



felcsiga



beháló

